AMIGA NEWS

Amiga NEWS

& Vidéo Numérique

AMIGA-A\BOX-BeOS
PIOS-DRACO-pOS

GateWay2000 achète l'Amiga

Tests:

Advanced Amiga Analyser
Voyager NG
IBrowse 1.1
Monument Designer 3
MovieShop 4.2

Spécial:

Introduction à Internet
pOS et Java: la fin de la crise Amiga?
Quel système pour quel Amiga?
Rencontre avec Haêfesses

Mai 1997 - N°101 Suisse 12FS, Belgique 250FB, Canada 8,50$

SOMMAIRE

News Internationales	3
News Allemagne	6
News France	10
BeOS	12
Présentation: Tornado 3D	14
Tests HardWare	
Advanced Amiga Analyzer	18
Tests Soft	
Voyager NG	20
IBrowse 1.1	22
Monument Designer V2 et 3	38
Vidéo Numérique	43
Test Caméra Sony(2)	48
Amiga, Camescope et création	44
L'Amiga chef d'orchestre	46
L'Amiga au coeur de T.P.S	47
MovieShop 4.2	68
Spécial	
LightWave par la main	17
Amiga interneticus	24
Systemes	26
Historique de l'Amiga	30
Concon chez les Haëfesses	34
Série	
Real 3D par Jac Pourtant	52
LightWave par Pascal Taffin	51
Imagine	50
Musique	49
PStream	33, 42
Programmation	
Localisation en Blitz	57
ASM	58
Amiga E	59
Courrier	60
Les petites annonces	64
Les clubs et l'abonnement	66
Coordonnées des sociétés	67
Les DP du mois (Amiga DP)	54
Rubrique Associations	67
Démo	71

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,**
SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistante de rédaction:
Nicole Saunier
Publicité et comptabilité:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:

Emmanuel Arnaud, Sébastien Bouchex, Serge Brackman, Alain Bourgery, Mathieu Chènebit, Patrick Conconi, Olivier Debats, Frédéric Delacroix, Malika, Pierre Girard, Johann Girard-Cheron, Pascal Janin, Thierry Lamblot, John Leroux, Rémi Moreda, Stéphane Nicole, Christopher Potter, Jac Pourtant, Yann-Erick Proy, Hervé Sonneville, Pascal Taffin, Georges Tarbouriech

COPYRIGHT ©NewsEdition 1997
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de Amiga Technologies
NewsEdition SARL est 100% indépendant de Amiga Technologies
Associés: Rod Craig et Bruce Lepper

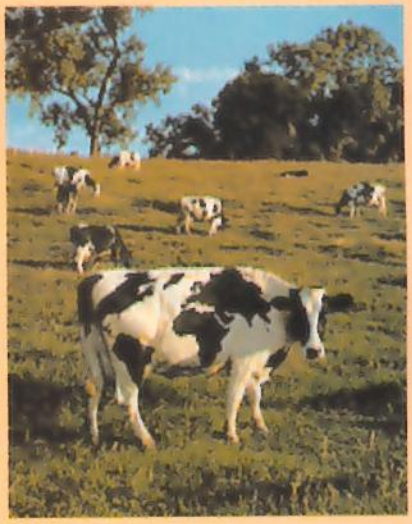
Flashage: Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, fax 61 99 05 32.
Tirage: 23000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v3.0*
Imprimerie Marco - 13 rue des Arcs St Cyprien 31300 Toulouse

Editorial

Pas mal de lecteurs (l'orgueilleux YETi en premier :) ont signalé le plaisir qu'ils ont eu à lire le numéro 100, le mois dernier. Nous en étions heureux, jusqu'à ce que Pierre Labbé, abonné depuis des années, affirme que cela faisait "remplissage", Christopher Potter, lui, parle de "lamentations" (voir l'encadré dans son article sur les systèmes informatiques), et Fred Buffart nous dit que c'était un numéro "100 intérêt".

Ce n'était pas au goût de tout le monde, donc, mais c'était quand même un reflet assez honnête de la fin du premier "siècle" de AmigaNews. Nous avons perdu la moitié de nos lecteurs depuis la première faillite, et les voix de nos anciens correspondants sont en quelque sorte, les voix de cette moitié-là. On ne parle QUE d'Amiga depuis cent numéros, est-ce que cela fait mal à ce point d'inviter pour une fois les Amigaïstes du passé à exprimer leurs pensées? A t-on si peur d'entendre dire qu'un Amigaïste voit l'avenir autrement que sur Amiga? Si c'est le cas, la Commision Paritaire a tout à fait raison de nous traiter comme une secte étrange.

Ceci dit, il y a des choses importantes à dire à propos de notre avenir. Il y a quelques mois, nous avions parlé d'un prochain changement de cap, pour parler davantage d'ordinateurs alternatifs. Suite à l'évolution de la presse Amiga en France, et suite au rachat de l'Amiga, en cours mais pas encore finalisé, par Gateway2000, nous allons nous recentrer sur le système Amiga, ses clones et successeurs directs, avec peut-être une petite exception pour la page BeOS. Deux pages de jeux Amiga en plus, ça vous dit? Faites vous entendre par Internet ou par courrier.



Couverture:
Petro au paradis
par Jac pourtant

INDEX DES ANNONCEURS

ADFI	31	FDS	17
AMIE	45	PRAXIS	4
APPLIMATIC	36, 37	RELEC	5
ATEO CONCEPTS	25	SERELE	9
CD ROM Anews 96	72	TRACO	35
DELTA GRAPH'X	41	TURTLE BAY DIRECT	13
DUCHET	23	VOTRE SPECIALISTE	65

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 61.40.74.74, Fax: 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

GateWay2000 achète l'Amiga

...et promet de nouveaux produits

Ca y est, la troisième attente interminable de l'Amiga est finie, et nous nous embarquons, encore une fois, vers un avenir nouveau!

Le 27 mars, Gateway 2000, le neuvième constructeur mondial d'ordinateurs compatibles PC (quatre fois la taille d'Escom au sommet de sa gloire), a annoncé que son offre de rachat de l'Amiga avait été acceptée par le tribunal en Allemagne, qui s'occupe de la faillite d'ESCOM.

La finalisation du rachat est sujet à certaines formalités allemandes, mais aucune difficulté n'est prévue. Le prix du rachat n'a pas été annoncé.

Dans sa première déclaration, Rick Snyder, président de Gateway 2000, a annoncé qu'Amiga Technologies sera renommée Amiga International. La société fonctionnera comme unité indépendante, et Petro Tyschtschenko gardera sa place de président, qui «travaillera pour développer des produits nouveaux pour le marché Amiga».

Une bonne nouvelle pour les Amigaïstes»

«Cette acquisition est une bonne nouvelle pour Gateway et les utilisateurs de l'Amiga. Elle renforcera notre position en termes de propriété intellectuelle et donnera une nouvelle vigueur à une société qui a été un pionnier en multimedia et systèmes d'exploitation», ajouta Snyder.

Gateway a été fondée à North Sioux dans le South Dakota, USA, en 1985, et est vite devenu un leader dans la vente directe de compatibles. Avec des usines de fabrication aux USA, en Ireland et en Malaysie, il emploie près de dix mille personnes. L'année dernière, Gateway a vendu pas loin de deux millions de PC, pour un chiffre d'affaires de 5 milliards de dollars et une bénéfice de $250 millions. Cette société surtout est surtout connue pour ses publicités autour d'un thème de vaches frisonnes, et chaque ordinateur Gateway 2000 est livré dans un carton décoré de la même manière en noir et blanc. Depuis ses débuts, Gateway 2000 a vendu 5.7 millions de PC.

Conférence de presse

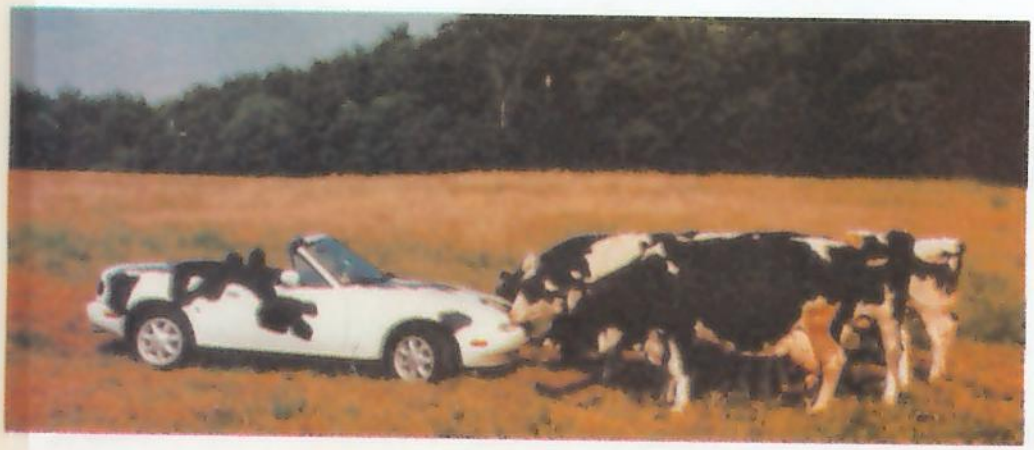
Une conférence de presse sera tenue à Londres le 16 mai, un jour avant l'ouverture de l'expo World of Amiga, où la stratégie de Gateway et d'Amiga International pour l'avenir de l'Amiga devrait être dévoilée. Pour l'instant, malgré plusieurs avis publiés sur Internet (voir notre entretien avec Petro T en encadré), rien n'a filtré, sans doute parce que Gateway lui-même a besoin de temps pour formuler ses plans.

Rick Snyder

Quelques jours après le rachat, un utilisateur Amiga a pu poser quelques questions à Rick Snyder au cours d'une expo à Seattle.

Q: «Pourquoi avez-vous acheté l'Amiga?»

R: «Il est difficile d'être spécifique en ce moment. Quand vous achetez une chose en provenance d'une faillite vous achetez en



fait une grosse boîte avec des choses dedans. Vous avez une idée du contenu, mais en attendant d'avoir le droit d'ouvrir la boîte, vous ne pouvez pas commencer à faire des projets concrets. L'offre a été acceptée et plusieurs employés de Gateway sont en Allemagne pour s'occuper des détails, mais je ne veux pas promettre quelque chose qui ne sera pas vrai, ni donner de fausses idées.

Q: «Y a t-il chez Gateway des gens qui comprennent bien ce qu'ils viennent d'acheter?»

R: «Gateway ne peut pas laisser une telle technologie mourir.»

A ce sujet, il est intéressant de noter que l'un des dirigeants de GateWay Allemagne n'est autre que Karola Bode, ancien cadre de Commodore Allemagne.

Et pour ne pas changer...

Le 11 avril les actions de Gateway 2000 ont vu leur valeur monter de $3.75 pour arriver à $59.25... mais cela n'avait strictement rien à voir avec l'achat de l'Amiga. Oui, vous avez deviné, l'Amiga a encore failli changer de propriétaire! Cette fois-ci c'était Compaq qui était soupçonnée de vouloir racheter Gateway 2000 pour renforcer l'assaut par Compaq du juteux marché des ventes directes. Compaq a des réserves de plus de trois milliards de dollars.

Les produits Gateway

Gateway n'est pas le roi de la recherche et développement, dépensant pour ces postes moins de 1% des ventes nettes annuelles (cela fait malgré tout 50 millions de dollars, d'après nos calculs). Les ingénieurs Gateway doivent assurer que la société reste très à jour en matière de technologie PC. Ils dessinent l'application de ces technologies sur les machines de Gateway, mais les composants des PC ne sont pas fabriqués par la société elle-même. Elle préfère se fournir en signant des contrats avec différents fournisseurs. Pourtant, à partir de 1995, Gateway a mis l'accent sur la génération de ses propres brevets en matière de technologie.

En général, Gateway ne rentre pas en contrats de longue durée, et préfère travailler avec plusieurs fournisseurs pour un même composant.

La société propose une gamme complète de PC, mais chaque modèle peut faire l'objet d'une configuration personnalisée afin de répondre aux besoins spécifiques des clients. Le support technique gratuit téléphonique est offert pour la durée de vie de tous les PC.

Destination: l'innovation

En avril 1966, Gateway a introduit son premier *Destination*, un PC équipé d'un grand (31") écran qui fait également office de téléviseur. Ce produit essaie de combiner les fonctions d'un Pentium PC et d'un "home entertainment center", et comporte un clavier sans fil et un raccordement Internet à haut débit.

Gateway pense que sa croissance future viendra en partie du marché domestique, et qu'au fur et à mesure que les fonctions multimédia seront incorporées dans les PC, le rôle de l'ordinateur comme centre familial de divertissement, éducation et communication sera destiné à grandir. D'après les déclarations de Gateway à Securities and Exchange Commision (SEC), la société a l'intention de continuer de développer des produits avec composants et fonctions qui attirent les utilisateurs familiaux.

Gateway à l'étranger

En octobre 1993, Gateway 2000 a établi son premier siège social européen à Dublin, en Irlande et commercialise aujourd'hui ses produits en direct vers le Royaume-Uni, l'Irlande, la France, l'Allemagne, les Pays-Bas, la Suisse, la Belgique, le Luxembourg, l'Autriche et la Suède. Ont suivi l'ouverture d'un showroom en France en Juillet 1994, en Allemagne en septembre de la même année, en Angleterre en mars 1996 et plus récemment, en septembre 1996 en Hollande. Gateway 2000 Europe emploie actuellement plus de 1200 personnes pour l'ensemble de ses opérations européennes.

Petro Tyschtschenko: Gateway détient l'Amiga

Petro Tyschtschenko n'a pas voulu parler en détail de l'avenir de l'Amiga avant la conférence de presse à Londres le 16 Mai.

Dans une interview par téléphone avec AmigaNews le 16 avril, il se plaignait d'avoir été mal cité par plusieurs journaux et d'autres sources sur Internet.

Par exemple, sur la page Web du sérieux Amiga Magazin, le journal Amiga le plus important en Allemagne, on trouvait debut avril le compte rendu d'un entretien que Petro aurait donnée au journal. D'après Amiga Magazin, Petro aurait dit que Gateway voulait recommencer au point où Escom s'est arrêté, et que de nouveaux Amiga seraient construits, mais que les Amigaïstes ne devraient pas contacter Gateway par écrit ou par téléphone. Après quelques jours, ce texte a disparu du site du journal.

D'après notre confrère britannique Amiga Format, Petro aurait promis de nouveaux produits Amiga avant la fin de l'année.

Et Jürgen Schmitz, l'un des organisateurs de l'expo Magic Amiga Days à Trier en Allemagne, le 19 avril, a relaté cette conversation avec Petro:

Q: «Quel était la vraie raison pour l'achat?»

PT: «Réfléchir sur notre OS, qui est le meilleur du monde. Notre technologie est un peu poussiéreuse, mais une fois la poussière enlevée et après développement, cela atteint un nouveau niveau.»

Dans la conversation avec nous, Petro a refusé tout commentaire sur la direction que prendra l'avenir de l'Amiga, tout en affichant un grande optimisme.

«Gateway n'a pas acheté l'Amiga pour les stocks de machines», disait il. «Ils ont acheté un futur. Ils savent qu'ils investissent dans l'avenir.

«Je suis certain d'avoir trouvé un très bon foyer pour l'Amiga. Une société très solide, avec de grandes ressources financières.

«Le 16 mai nous serons disponibles à Londres, juste avant le début de l'expo World of Amiga. Trois ou quatre réprésentants de Gateway seront là, nous ferons une déclaration officielle sur notre stratégie et tiendrons une conférence de presse.

«Evidemment, nous n'aimons pas que les gens publient des déclarations de toutes sortes avant cette étape.

«Vous pouvez dire que Gateway est d'ors et déjà propriétaire de l'Amiga. Il ne reste que des formalités à remplir avant que la vente ne devienne effective. A Londres, vous allez pouvoir poser toutes les questions que vous voudrez.»

Quelle ironie, c'était à Londres, il y a un peu plus d'un an, en pleine expo World of Amiga, que nous avons été surpris par l'annonce soudaine que la société américaine Viscorp allait racheter l'Amiga d'Escom, ce dernier étant en manque de ressources. Pendant la conférence de presse organisée conjointement par Amiga Technologies et Viscorp, la presse et les développeurs assemblés avaient posé beaucoup de questions mais n'avaient reçu que peu de réponses vraiment rassurantes.

Le mois prochain, ce sera un peu en anciens combattants que nous nous présenterons devant Gateway2000 et Petro, avec encore dans l'esprit la mémoire de cette conférence d'il y a un an, conférence qui n'a finalement mené à rien. ■

Software & Hardware AMIGA®
Village du Levant 2B CH 1530 PAYERNE - Suisse
Tél. +26 660 02 82 Fax. +26 660 02 83
www://Relec.ch/relec Email:Relec@com.mcnet.ch

topolino

CONNECTEZ UNE SOURIS PC A VOTRE AMIGA!
Fonctionne à 100% dès le boot et avec les jeux.

TOPOLINO, un adapteur qui permet de connecter les souris PC sur Amiga! Cet adapteur se connecte directement sur le port «Mouse» de nimporte quel Amiga. Il est directement opérationel (sans driver soft ou autre sp.) et la souris PC fonctionne comme une souris Amiga dès le boot-menu (early-startup) et avec les jeux. Logitech, MouseSystems, Microsoft, Sicos etc... sont supportés. Trackballs, Glidepoints et autres souris «radio-controlled», le 3ème boutons ou la haute résolution sont utilisables et ne pose pas de problèmes. Sur A2000 un mini-adapteur est requis. (F12.-/ S3.-)

FF 196.– SFrs 49.–

Demandez-le à votre revendeur ou chez Relec!

AUTRES PROMO: FinalWriter 5 E FF600 SFr 150
Photogenics 2 CD 640 160

NEWS: PCx, Wordworth 6vf, PageStream 3.2avf, graveurCD JVC&BurnIT, browser AWeb...

Demandez-nous une liste de prix Relec :-)

Phase5 accueil Gateway2000

Wolf Dietrich, directeur général de Phase 5 Digital Products, le constructeur allemand de périphériques Amiga, était parmi les premiers à réagir après l'annonce du rachat.

● Nous apprécions le fait qu'avec Gateway 2000 il y ait un nouveau propriétaire pour l'Amiga qui puisse fournir une base solide pour le développement futur de la machine. Nous espérons que Gateway 2000 sera intéressé par l'avenir de l'Amiga comme ordinateur alternatif.

● Avec sa puissance économique et sa position dans le marché, Gateway 2000 peut commencer la création de nouveaux produits avec une vision pour l'avenir sans être limité par les contraintes financières à court terme.

● Nous pensons qu'il y a de grandes chances pour l'avenir de l'Amiga si Gateway 2000 comprend le coeur et l'âme de l'Amiga et de ses utilisateurs»

Dietrich a ajouté que Phase 5 est prêt à partager avec Gateway 2000 les résultats des ses travaux depuis fin 1995, en matière de l'intégration du processeur PowerPC dans le système Amiga.

● Nous sommes ouverts pour une coopération technique qui pourrait apporter, presque immédiatement, une technologie puissante et pas chère pour l'Amiga.

● Il y a un an, nous avions déjà commencé une telle coopération, avant que Amiga Technologies annule tout développement de leur côté. Nous avons continué avec le projet, et aujourd'hui, nous sommes à seulement quelques semaines du lancement d'une nouvelle et sensationnelle génération de produits. Nous allons contacter Amiga International pour discuter des opportunités pour une coopération.»

Depuis fin 1995, Phase 5 a vendu environ 60 000 produits Amiga d'une valeur de 25 millions DM.

Haynie approuve

D'après Dave Haynie, le rachat de l'Amiga par Gateway 2000 est «probablement une bonne chose»

● Je ne suis pas convaincu que les prétendants qui faisaient partie de l'industrie Amiga avaient suffisamment de ressources pour faire quelque chose de l'Amiga après l'achat. On aurait certainement vu une situation analogue à celle d'Escom.

● Gateway a eu une bonne année. Ils ont de l'argent à la banque, et des ventes d'environ $5 milliard. Apple fait $7 milliards, et je crois que Compaq fait $9 milliard, donc Gateway n'est pas petit.

● Il y a quelques années, ils ont essayé sans succès d'avoir une licence pour fabriquer des Macs. Ils ont le PC-TV. Donc au moins, ils pensent un peu plus loin que le clone traditionnel avec Windows. Cela est un indicateur qu'ils ont peut-être des projets pour l'Amiga que nous approuverons. Mais ce n'est pas encore sûr, bien que leur annonce parle de nouveaux produits Amiga.

Siamese System v2.0

HiQ Ltd., développeurs du système Siamese qui permet l'utilisation d'un Amiga et d'un PC avec un seul moniteur et clavier, annonce la version RTG 2.0, qui ajoute la possibilité d'ouvrir le Workbench sur les écrans de Windows 95 et WindowsNT.

Un version RTG 2.1 permettra l'ouverture de tout écran Amiga sur le PC, et non pas seulement le Workbench.

Le grand avantage de ce système, évidemment, est de pouvoir profiter de la carte graphique du PC pour afficher son Workbench en très haute résolution.

Le prix de la mise à jour en Grande Bretagne est de £60 jusqu'au WOA expo à Londres (17 Mai), et £80 après. Le prix pour le package RTG 2.0 est de £200.

Pour l'avenir; HiQ prépare une version qui permettra la création de logiciels qui tourneront sur PC sous contrôle de l'Amiga. ■

Triste départ d'Almathera

La société anglaise Almathera, éditeur de Photogenics et d'autres produits Amiga, a fermé ses portes.

Les directeurs, Paul et Jolyon Ralph, ont révélé que l'année dernière, l'équipe a travaillé pendant plusieurs mois sur vui.library, un composant de base d'un nouvel environnement d'exploitation de set-top box de Viscorp. Viscorp n'a pas payé ce travail, et Almathera n'a pas pu survivre.

Almathera était déjà attaqué en justice par Paul Nolan, programmeur de la première version de Photogenics, qui réclamait des droits d'auteur non payés. Mais d'après Jason Doig, ancien programmeur chez Almathera, ceci n'était pas la raison principale de la fermeture de la société. «Almathera avait des problèmes financiers depuis longtemps, simplement parce que le marché Amiga est trop petit pour soutenir une société avec des frais généraux aussi importants. C'est en grande partie la raison pour laquelle les droits d'auteur de Paul n'étaient pas payés; on comptait sur des ventes bien plus importantes.

«Quand Viscorp est arrivé, leur projet occupait une grande partie de notre équipe de développement. Si Viscorp avait payé, on aurait pu tout régler et démarrer un nouveau projet.» ■

Une carte Ethernet pour 600F?
D'après un reportage sur le Gateway Amiga 97 show à St Louis Missouri, USA, une société nommée Digital Lightyear Technologies était présente pour annoncer une carte Ethernet ZII pour Amiga 2000, 3000, ou 4000 au prix de $100. Malheureusement, nous n'avons pas encore trouvé l'adresse et de son Argent Ethernet Card! ■

Cinema4D: Un site web dédié à ce logiciel se trouve en Allemagne à http://www.informatik.uni-trier.de/CIP/hfrieden/index.html ■

CyberGraphX: le site web se trouve à l'adresse:
http://www.vgr.com/cybergfx/ On y trouve les dernières releases V2 (2.24) et V3 (41.1) de CybergraphX et le nouveau CyberGL (OpenGL pour Amiga) et Isis/Osiris MPEG player. CyberGraphX v3 et CyberGL arrivent en version PPC. ■

Amiga Developer Network. C'est le nom d'un site web dédié à tous les aspects de développement sur Amiga, créé par le North Alabama Society of Amiga Users. http://www.amiga.org/developer. ■

INFOS D'ALLEMAGNE (03/97) de Jac Pourtant (pour le numéro d'avril 97) Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent premièrement de mes recherches sur l'Internet et ensuite des articles ou des publicités parues dans les revues AmigaMagazin et AmigaPlus de mars 97 et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées de quelque manière que ce soit en cas d'erreur.

UN AVENIR LUMINEUX

LE PRINTEMPS EST CHAUD

Encore une actualité suffisamment riche ce mois-ci pour être serein. Même les concurrents les plus actifs de la reprise d'un Amiga officiel se réjouissent de la nouvelle. Des nouvelles cartes, de nouveaux logiciels, de nouvelles compatibilités, de nouveaux sites, de nouveaux CD. Ça bourgeonne partout.

MATERIELS

LA VITESSE ET A QUEL PRIX

La première pub officielle de phase 5 pour ses cartes PowerUP est sortie. Voici les tarifs :

- Cyberstorm PPC 604e/150 avec PPC604e/150	DM 1295
- Cyberstorm PPC 604e/180 avec PPC604e/180	DM 1595
- Cyberstorm PPC 604e/200 avec PPC604e/200	DM 1895
- Blizzard 603e avec proc PPC603e 120 MHz	DM 699

Ces cartes seront livrées avec le Compilateur C de domaine public Gnu pour PowerPC, des démos, utilitaires et exemples, ainsi que la version 3.0 de CybergraphX gérant CyberGL. [phase 5]

ENCORE DES CARTES ACCELERATRICES

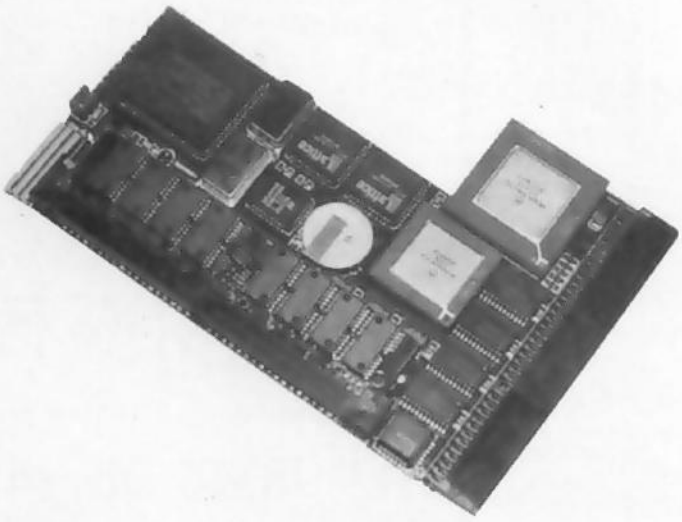
Pour tous les modèles Amiga, voici une série d'excellentes turbocartes qui s'appelle E-Matrix.

La "e-matrix 1230-50" possède un 68030 avec MMU à 50 MHz, et des supports pour jusqu'à 64 Mo de RAM PS/2 et même un support supplémentaire portant la RAM à 128 Mo. En option, il est possible de commander une carte avec contrôleur SCSI.

La même carte est disponible également pour Amiga 500 avec les mêmes possibilités augmentées d'un contrôleur AT permettant d'adjoindre encore 4 unités IDE. Pas de prix communiqués (à suivre). [Vesalia]

UN LOOK POUR VOS CD GRAVÉS

Un kit avec des autocollants à imprimer soi-même, un logiciel (pour PC, mais qu'avec un peu de bon sens on parvient très bien à réaliser sur Amiga avec des programmes de dessin), un centreur pour que le CD reste équilibré, et voilà un look pro pour vos petits CD chéris. Ça coûte DM 148 tout seul ou DM 349 avec CD-Creator. [VOB]



UN NOUVEAU PROJET DE CARTE-SON : PRELUDE

Une nouvelle carte son 16bits 48kHz Fullduplex Amiga pour Zorro-II. Elle fonctionne également sur les A-500 et A-1000 avec un simple adaptateur passif.

- Crystal Multimedia-Audio Codec
- Hardware et software gèrent le full-duplex 16 Bits IO jusqu'à 48 kHz.
- 48kHz Stereo même sur 68000.
- Multitâche (68020 recommandé)
- 2KB FIFO on board
- MPC2 mixage en ligne (Amiga-Audio, CD-Rom-Audio, Prelude-Audio)
- Haut-parleur additionnel autorisé (Amiga beeps! :-)
- LINE, AUX1, AUX2, MIC to DAC
- Librairie partagée pleinement documentée.
- Support software pour 4 voix en mode mixage (16Bit).
- Feature Connector (PreludeBus) -- Modules d'expansion prévus:
- Digital I/O (S/P-DIF) pour DAT, CD, MiniDisc, etc.
- Convertisseur de taux d'échantillonnage.
- Interface MIDI.

Comme la plupart des cartes graphiques ont un interrupteur pour la sortie Amiga vidéo, la carte Prélude possède un connecteur pour la sortie audio de l'Amiga.

Logiciels :

- Emulateur AHI (version courante : 2.21)
- Décodeur Surround en temps réel.
- Effets en temps réel comme Karaoke, Echo, etc.
- Mixer (Commodité)
- -Law, A-Law, ADPCM encodeur/décodeur
- Tapedeck pour l'enregistrement et playback

Etat du projet : La production est en cours !

Auteur : Thomas Wenzel. [wenzel@unixserv.rz.fh-hannover.de]

LOGICIELS

MUSIC...MUSIC...MUSIC

L'excellent successeur d'OctaMED, SoundStudio 1.03d de Teijo Hakkinen ne se trouve plus dans le commerce jusqu'à sa parution sur Aminet Set 5 (en juillet, semblerait-il).

ART EFFECT 2.0

Comme déjà évoqué le mois passé, la version de croisière déjà prévue au lancement de l'excellent logiciel est stabilisée et proposée à la vente. Les nouveautés sont: l'utilisation des "layers", (niveaux superposables de dessin), la gestion de la mémoire virtuelle (nécessaire pour les grands formats ou pour de nombreux layers, ou bien encore pour la fonction UNDO et les opérations internes), une fonction UNDO/REDO illimitée (grâce à la mémoire virtuelle), de nouveaux effets comme "Motion Blur", Radial Blur", Zoom Blur", "Tiling", de nouveaux "plug-in", la gestion de la visualisation HAM 8 (déjà dans la version 1.5), une interface ARexx. Le logiciel est désormais conseillé pour une machine bénéficiant de chips AGA ou d'une carte graphique, et d'autre part un processeur 68020 minimum, 4 Mo de FastRAM et un disque dur. [Haage & Partner]

UN NOUVEAU TABLEAU POUR LES TABLETTOPHILES

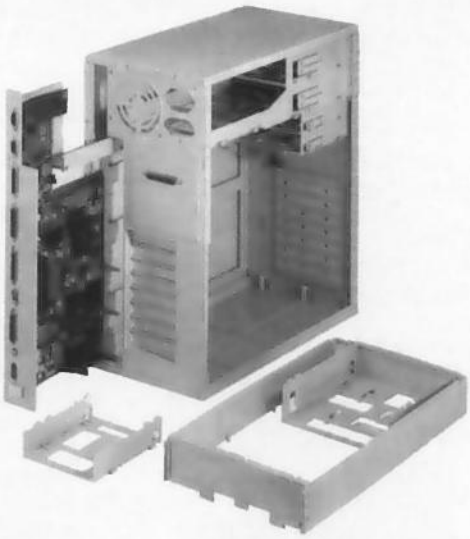
Un nouvel ensemble de pilotes pour les tablettes graphiques telles que Artpad I et II ou de la série UD, Genius EasyPainter et NewSketch. Çà s'appelle "Tableau LT". C'est compatible avec tous les programmes qui gèrent la sensibilité de la pression. C'est livré d'office par Haage & Partner dans tous les paquets ArtPad. Tableau LT DM 69, Tableau Pro DM 149.

ZORRO-III POUR LE 1200

C'est un habillage Tower pour l'Amiga 1200. Ça s'appelle Infinitiv 1500-Z3 Tower, ça bénéficie de la technique très intelligente "Infinitiv" où tout coulisse, où tout se rallonge, se réhausse et sur-

tout, ça apporte 5 emplacements Zorro-II/III, 2 autres PC-ISA et même 2 PCI dans votre petit ordi qui tout-à-coup se dit "J'ai tout d'un grand!" Il a hérité d'un emplacement CPU de 4000 où toutes les cartes turbo sont bienvenues. Un slot vidéo identique à celui des 4000 a également été reconstitué, ce qui laisse utiliser toutes les cartes graphiques connues. Grâce à la technique Shadow-RAM-mapping, le pOS pourra fonctionner en parallèle avec l'AmigaOS. Les lecteurs de disquettes ne sont pas en reste, puisqu'il s'agit de modèles HD spécialement conçus qui acceptent aussi bien des disquettes PC ou Mac. Un contrôleur SCSI est intégré laissant se brancher 6 unités internes et une externe (25 ou 50 broches). Une sortie audio Cinch est présente.

Le Tower a été testé par Amiga Plus avec succès. Picasso IV, Cybervision 64/3D, Cyberstorm 060, 128 Mo de RAM ont fonctionné sans problème. De plus, le futur est assuré pour les cartes PowerPC qui débarquent incessamment. Pas de prix communiqué. [Micronik]



LA VIE AVEC DRACO

"IN TWO WEEKS !"

"Dans deux semaines", c'est la blague de l'année sur la liste Videotec. C'est la réponse traditionnelle de Macro-System quand on leur demande la date de sortie d'un produit. S'il n'eût fallu que j'en réexpliquasse chaque mois la raison, j'eusse renommé cette chronique "IN TWO WEEKS".

(Ed: sur comp.sys.amiga.misc quelqu'un a suggéré qu'on pourrait dire "1 hembach" pour une période de deux semaines, d'après le nom du liquidateur de Escom, Herr Hembach. Par exemple: "on attend les cartes PowerUP de Phase5 dans environ 6 hembachs").

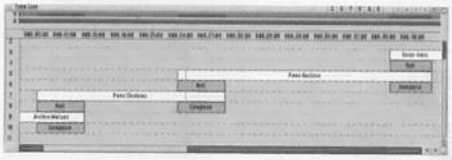
Quand j'y repense (et d'autres peut-être se rapelleront ;-), j'ai eu le nez creux d'acheter un DraCo sur un coup de tête. J'apprécie chaque jour davantage de travailler sur cette merveilleuse machine. *MovieShop* et *Monument Designer* m'ont amené à la vidéo, plaisir jusqu'à présent ignoré. Combinant vidéo et images 3D, je ne décolle plus de mon fauteuil. Il ne manque plus qu'un accélérateur puissant pour que je n'aille même plus me coucher.

● La version 4.2 de MovieShop est prête et déjà distribuée dans sa version allemande. Le manuel anglais n'est cependant toujours pas prêt, mais le sera peut-être quand vous lirez ces lignes, car un exemplaire spécial a déjà été vu au NAB.

● Avec les nouvelles versions de MovieShop, est livrée une nouvelle image de la ROM DraCo : il s'agit de la version 1.5. Elle permet surtout d'utiliser des partitions-vidéo de plus de 4 Go pour MovieShop, et elle a l'effet secondaire d'empêcher le plantage à l'extinction de ShapeShifter.

● La version 3.0 bêta de AHI est compatible avec tous les programmes de gestion du son ou de musique fonctionnant sur DraCo, à l'exception de ShapeShifter qui plante dès qu'un son émane de sa gorge. Pour éliminer ce problème, il suffit de confectionner avec un éditeur un fichier dont le texte est 1 , d'appeler ce fichier AHIToccataNoTask et de le ranger dans les Prefs/Env-Archive. Pour télécharger cette version bêta : http://www.lysator.liu.se/~lcs/ahi3.html.

● Autoeffekt : Un logiciel nouveau complémentaire de MovieShop. Il permet lors de la reprise d'un même effet sur plusieurs séquences de placer ces effets (même multiples comme avec "Compose") automatiquement sans erreur. Il s'utilise à partir de la touche F1 ou F2, selon deux schémas différents. Le logiciel s'obtient directement chez l'auteur (Helmut Fonfra, Obstalle 23, 13593 Berlin (Tél 00 (49) 30 364 98 60 entre 18 et 19 h). Il n'est pas donné (DM 45), mais fait gagner énormé-



ment de temps lors de la confection des timelines compliquées.

● Adorage Magic. C'est une nouvelle façon de fabriquer des effets fabuleux dans vos vidéos. C'est une version adaptée soit à Casablanca, soit à MovieShop. Chaque version coûte DM 149. (proDAD)

●. Une nouveauté pour les utilisateurs MovieShop. Des modules, pour l'instant pour ADPro, ensuite sur ImageFX, enfin sur MovieShop directement. Les trois premiers dont on peut tester les démos en les téléchargeant sont un processeur d'antialiasing très rapide, un stabilisateur d'image (entre les trames) et un reconstituant d'image complète (par interpolation) d'une seule trame. D'autres effets vont suivre et un big.device permettant d'utiliser des disques de plus de 4 Go. La firme se nomme Arthur Wilkins Software. En voici l'adresse : 1141 Budapest Malyva 32, Hungary Tel/Fax: (36-1) 221-2287 http://www.acomp.hu/awsw E-Mail:ben@mail.datanet.hu

● La version 2.0 de Cassie (Casablanca) est attendue pour mai. Il semblerait qu'un bel avenir soit promis à ce "cacharro".

● Michele Puccini de chez ClassX annonce l'imminence d'une version 3.0 compatible DraCo du logiciel X-DVE. Le prix de la mise à niveau n'est pas encore connu.

● D'excellentes informations sur les réglages MovieShop peuvent être trouvées sur le site belge de Génération Amiga <http://artemis.arcadis.be/genamiga/rub9.html> Pourquoi ne m'informent-ils pas directement ? Pourquoi dois-je tomber dessus par hasard ?

● Des HOT TIPS sur MovieShop 4.0 en Caroline du Nord : <http://www.kernersville.com/vlm-list/newtips.html>

● Une page de liens vers tout ce qui concerne le DraCo :

<http://home.t-online.de/home/driesch/links.htm>

● René Gert Schmidt de DeltaGraphX, nous dit que la carte YUV/DV pour DraCo lui a été promise pour mai, et qu'il est réservé sur le délai.

CD Roms - CD Roms - CD Roms

AMIGA FORMAT DISC 9 :
Une version d'OctaMED 6 s'y trouve. DM 19,90 [Newline Computer]

SCALA PLUG-IN :
Une collection de graphismes, séquences et sons. DM 79 [Newline Computer]

AMIGA DESKTOP VIDEO CD 2 :
Encore des graphismes, des séquences et des sons. Mais aussi des arrière-plans exceptionnels. DM 49 [Newline Computer]

TROIS PHASES CHEZ HAAGE & PARTNER

CD PHASE 1

Fontes :
- Type1 - Adobe Type 1 fontes EMC volumes 4, 5, 6, 7 & 16.
- CG - Compugraphic Scalable fontes EMC volumes 8, 9, 10, 23 & 24.
- PDraw - Professional Draw fontes EMC volumes 18, 19 & 20.
- Clipfonts - 52 Clip-fontes pleine couleur haute-résolution.

Clips :
- IFF - Animaux(114), Fantaisie(27), Musique(12), Gens(73), Religion(12).
- IFF COL - Oiseaux, Autos, Chats, Dinosaures, Chiens, Poissons, Chevaux, Lions, Musique, Avions & Reptiles.
- EPS - Animaux, Constructions, Ordinateurs, Nourriture, Logos, Bureaux, Gens, Transport, USA & Monde. (Ce répertoire contient aussi des conversions IFF haute résolution de tous les clips au format IMG).

Images :
- Animaux, Ballons, Blake7, Autos, Conan, Dragon Lance, Fantaisie, Chevaux, Nature, Avions, Course, Rendus, Reptiles, Scènes de neige, Espace, StarTrek (TOS & Fims) Trains. Toutes les images sont classées en IFF 16/256 et HAM entrelacé avec des vignettes indexées.
- Plus de 67 Mo de fonds vidéo 736 x 566 en IFF 16 & 256 couleurs.

Autres :
Toutes les mises à niveau de PageStream 3 à partir de 3.0h. Mise-à-jour complète OpalVision 2.3b. Mise-à-niveau et démo TypeSmith 2.5a. Démo PageStream 2. 18 Utilitaires vraiment utiles et encore d'autres zacoujis.

CD PHASE 2

Fontes :
- Type 1 - Adobe Type 1 fontes EMC volumes 17, 27, 29 & 77.
- CG - Compugraphic fontes EMC volumes 25, 26, 30, 31 & 82.
- Colour - Colour fontes EMC volumes 48 & 49.
- Imagine - 71 Type 1 fontes testées pour utiliser avec Imagine 2.9+

Clips :
- IFF - Alphabet(4), Frontières(16), Constructions(6), Dessins animés(17), Ordinateurs(7), Education(5), Electricité(6), Nourriture(90), Histoire(5), Nature(59), Espace & S-F(3)
- IFF COL - Fruits, Cartes (de TOUS les pays !), Bateaux & légumes
- GEM - Constellations et étoiles, Frontières, Constructions, Clips, Bureau, Divers, Photo, Transport. (Ce répertoire contient aussi des conversions IFF haute résolution de tous les clips métafile GEM
- IMG - Animaux, Dessins animés, Nourriture, Divers, Gens, Plantes, Sports, Arts, Transport & Noël. (Ce répertoire contient aussi des conversions IFF haute résolution de tous les clips au format IMG).

Images :
- Amérique, Babylon 5, Oiseaux, Boris V, Bretagne, Chiens, Egypte, EQuest, Gens connus, Filles, Kelly, Armée, Vie nocturne, Panoramas, Gens, S-F, Terminator, Textures, Star Trek (TNG), V, Scènes aquatiques, Chats sauvages. Monde, Gens du monde. (en IFF 16/256 et HAM entrelacé)
- Plus de 70 Mo de fonds vidéo 736 x 566 en IFF 16 & 256 couleurs.

CD PHASE 3

Fontes :
- Type1 - Adobe Type1 fontes EMC volumes 78, 79, 80, 81.
- CG - Compugraphic fontes from EMC volumes 83, 84, 85, 86 & 87.
- Pagestream - Pagestream fontes EMC volume 3.
- PDraw - Professional Draw fonts EMC volumes 18, 19 & 20.
- Clipfonts - 200 Fontes-Clip ouleur haute résolution.

Clips :
- IFF - Evénements(45), Armée(26), Divers(33), Sport(37), Transport(35), Travail(37) & Monde(41).
- IFF COL - Fleurs, Insectes, Mammifères, Arbres, Noël.

Images :
- Motos, Bateaux, Châteaux, Chats, Vieilles voitures, Donjons et Dragons, Dr.Who, Star Trek (DS9), Fractales, Filles, Grèce, Bidules, Heavy Metal, Voitures italiennes, Films, Robots, Star Wars, Vie sous-marine, Blanc. Toutes les images sont classées en IFF 16/256 et HAM entrelacé avec des vignettes indexées.
- Plus de 71 Mo de fonds vidéo 736 x 566 en IFF 16 & 256 couleurs.

PRIX :
1 CD, DM 59. 2 CD, DM 98. 3 CD, DM 148. Haage & Partner]

(Ed: vous trouverez un test des CDs Phase dans AmigaNews 100)

En bref

TOMBÉ AU FRONT
La firme allemande bien connue des amigaphiles "Ingenieurbüro Helfrich" a déposé le bilan à la fin de l'année. Ce n'était pas un des leaders dans la fabrication de matériel Amiga, mais ils ont eu de nombreux succès à leur actif, comme les cartes Peggy et Peggy Plus, et on se souvient de leurs essais l'année dernière à Cologne avec le processeur graphique de 7000 MIPS.

NOUVEAU MAGAZINE VIDEO
Il s'appelle "Digital Production", et est consacré à la vidéo, au film et à l'ordinateur graphique. L'éditeur est : ACT GmbH Pullach ISSN 1433-2620 http://www.digitalproduction.com/

MD POUR CASSIE
ProDAD a fait savoir qu'une version spéciale de Monument Designer est en cours de réalisation pour Casablanca.

p-OS NEWS
Cronus et proDAD ont signé un protocole pour la distribution d'un ensemble complet d'utilitaires et une version développeur de p-OS qui permettra aux développeurs de porter facilement leurs créations vers le nouvel O.S. Le résultat sera édité sous la forme d'un CD-ROM appelà GEEK GADGETS VERSION 2. En utilisant ces outils, il sera possible d'écrire des programmes qui pourront à la fois tourner sur AmigaOS ET p-OS pour une augmentation de volume négligeable. Disponibilité en mai pour DM 29.
[http://www.ninemoons.com - ftp://ftp.ninemoons.com]

OFFICIEL
Haage & Partner viennent de sacraliser leur nouveau site qui s'appelle dorénavant : <www.haage-partner.com> C'est plus simple que l'ancien, non?

VOODOO
Osma Ahvenlampi, l'auteur du célèbre mailer Voodoo (jusqu'à la version 1.28), ne pouvant continuer à développer son produit est heureux d'annoncer un accord avec la société Finale Development Inc. qui assurera donc l'évolution du produit et l'intégrera à son futur browser "The Finale Web Cruiser".
[http://www.Finale-Dev.com/]

Tests allemands

CDD 2600
Graveur de CD-ROM (lecture 6x, écriture 2x).
Test: Amiga Magazin 04/97.
Marque: Philips.
Prix: DM 800.
Positif: Utilisation facile. Grande stabilité. Gère tous les formats de CD-ROM.
Négatif: Ecriture seulement en vitesse 2x.
Verdict: 89 %. Mention très bien.

CYBERSTORM 060 MKII
Carte accélératrice pour Amiga 3/4000.
Test: Amiga Plus 04/97.
Marque: phase 5.
Prix: DM 1200 sans RAM.
Positif: Conception compacte. Option SCSI. Intégration sans compromis du 68060 dans l'architecture Amiga.
Négatif: Néant.
Verdict: 96 %. La puissance justifie le prix.

PCx
Logiciel d'émulation PC.
Test: Amiga Plus 04/97.
Version: 1.1.
Auteur: Jim Drew.
Marque: MicroCode Solutions.
Prix: DM 148.
Positif: Installation facile. Compatible DOS et Windows 3.11. Mode protégé pour jeux. Gestion du SCSI et des cartes graphiques.
Négatif: Pas toujours très stable. Parfois longs calculs. Gros besoins hardware.
Verdict: 75 %. PCx ne peut pas remplacer un Pentium. Intéressant pour faire tourner des petits programmes sur son Amiga.

QUARTERBACK
Logiciel de sauvegarde.
Test: Amiga Plus 04/97.
Marque: Quasar Distribution.
version: 6.1.
Prix: DM 79.
Positif: Bon marché. Bonne gestion des streamers.Beaucoup de programmes d'aide. Port ARexx.
Négatif: Aspect un peu vieillot.
Verdict: 92 %. Bon programme de sauvegarde qui malgré sa simplicité bénéficie d'une grande flexibilité.

ARTSTUDIO
Logiciel de gestion de graphiques.
Test: Amiga Plus 04/97.
Marque: Titan Computer.
Version: 2.5.
Prix: DM 99.
Positif: Gestion complète de LHA/LZX, Fax (Raw et IFF), FIG, CGM, WMF, Postscript (avec Ghostscript, Metaview, GPlot ou WMF), MPEG, FLI/FLC, AVI (avec CyberAVI). Compatible Picasso 96. Fonctionne à présent sur DraCo.
Négatif: Néant.
Verdict: 93 %. Art Studio est pour le moment le premier dans sa catégorie.

PICASSO IV
Carte d'accélération graphique.
Test: Amiga Plus 04/97.
Marque: Village Tronic.
Prix: DM 798.
Positif: Ecrans haute résolution jusqu'à 24 bits. Accélération graphique également pour formats standard. Compatible tous moniteurs VGA ou Multisync.
Négatif: Logiciels en version bêta. Prix élevé. Pas d'utilitaires. Documentation insuffisante.
Verdict: 89 %. La Picasso IV est un must absolu pour votre Amiga haut de gamme. Elle facilite cependant également votre travail journalier sur n'importe quel modèle Amiga et ouvre de nouvelles perspectives.

Twiste
Adaptateur ISDN (Numéris).
Test: Amiga Special 04/97.
Marque: TKR.
Prix: DM 298.
Positif: Configuration facile. Pas besoin de pilote. Bonne relation qualité-prix. Bon assortiment logiciel.
Négatif: Pas de fax.
Verdict: Mention très bien.

Elite 2864ID
Modem normal et ISDN (Numéris)
Test: Amiga Special 04/97.
Marque: Zyxel.
Prix: DM 1048.
Positif: Très bien équipé. Très haute stabilité des communications. Reconnaissance automatique. Pas besoin d'émulation.
Négatif: Prix élevé.
Verdict: Mention très bien.

ISDN-Link
Carte active ISDN (Numéris)
Test: Amiga Special 04/97.
Marque: Newline Computer.
Prix: DM 498.
Positif: Très bonne finition. Device système-conforme.
Négatif: manuel insuffisant. Pas de logiciels.
Verdict: Mention bien.

4345NS
Disque dur.
Test: Amiga Special 04/97.
Marque: Micropolis.
Prix: US$ 1713,50.
Positif: Super rapide (transferts en/de RAM: 30Mos/s). Relativement silencieuse.
Négatif: Chère.
Verdict: Mention très bien.

BURN IT
Logiciel de gravage de CD-ROM.
Test: Amiga Special 04/97.
Marque: Titan Computer.
Prix: DM 199.
Positif: Fonctionne sur DraCo. Très rapide. Prix raisonnable. Lit les CD-Audio. MultiSession.
Négatif: Mode d'emploi seulement en amiga-guide.
Verdict: Mention très bien.

SERELE MICRO INFORMATIQUE
CENTRE TECHNIQUE FRANCE AMIGA TECHNOLOGIES

22, ROUTE NATIONALE 190
78440 ISSOU

TEL : 30 42 77 77
FAX : 30 42 77 33
EMAIL SERELE@wanadoo.fr

SERVICE APRES VENTE
DEPANNAGE DE TOUT AMIGA
INTERVENTION RAPIDE SUR RENDEZ-VOUS, OU EXPEDIER LE MATERIEL. DEVIS GRATUITS.

COMPOSANTS SPECIFIQUES

A500 A2000
- **CHAQUE COMPOSANT** 190 F
- **SUPER DENISE ECS** 250 F
- **ALIMENTATION externe** 350 F
- **DRIVE INTERNE 880 K** 350 F
- **SOURIS AMIGA** 250 F

ROMS ET KICKSTARTS
- KICKSTART 1.3 ..... 150 F
- KICKSTART 2.04 37.175 ... 190 F
- KICKSTART 2.05 37.350 ... 250 F
- KICK 37.175 A3000 ..... 390 F
- KICKSTART 3.0 A1200 ..... 290 F
- KICKSTART 3.1 A1200 ..... 350 F

COMPOSANTS et ACCESSOIRES
- CABLE PERITEL AMIGA 70 F
- CABLE DIN/DB23 ..... 100 F
- CABLE DB9/DB23 ..... 100 F
- CABLE PERITEL CD 32 .. 190 F
- CABLE PARNET (c) ..... 100 F
- NAPPE 2.5"/2.5" ..... 90 F
- NAPPE 2.5"/2.5"/3.5" ..... 190 F
- Adaptateur SC1438/VGA 100 F
- Adaptateur AMIGA/VGA 170 F
- TTL 74FCT240 ..... 50 F
- VENTILATEUR miniature 90 F
- VENTILATEUR standard 100 F
- OSC. à QUARTZ 50/60/64 90 F
- SUPPORT 44 PINS PLCC 40 F
- SUPPORT 84 PINS PLCC 50 F
- **CARTE RESEAU A500** .... 200 F
- PLAQUE TOWER 1200 .. 220 F
- THT de moniteur 1083/84 290 F
- **Interface A1200 clavier PC** 490 F
- **Interf. A1200 Clav. 2/3000** 290 F
- **Souris ATECH avec tapis** 190 F
- **DISQUE DUR 3.5 1 GIGA** 1390 F
- **DISQUE DUR 3.5 2 GIGA** 1790 F

NOUVEAUTE
RACK 19 POUCES 3U
spécial A1200
pour video professionnel
nu 1290 F
toutes options .... NC

ACCESSOIRES POUR TOURS
Alimentation PC 200 W 270 F
Adaptateur alim PC-A1200 170 F

Lecteur PC 190 F
Adaptateur lecteur PC / 880 K 150 F

Clavier PC 105T 150 F
Adaptateur A1200/Clavier PC 490 F

LECTEUR CD quad int. 460 F
LECTEUR CD oct. int. 690 F

MED-TOWER, sans alimentation 250 F
PLAQUE spéciale A600/1200 220 F
Toute la connectique spécifique réalisée sur mesure, nous contacter

A 1200 4000
- CIA 8520 PLCC ..... 290 F
- DENISE 8373 PLCC ..... 250 F
- **SUPER BUSTER -11** ..... 250 F
- FAT GARY -02 ..... 250 F
- RAMSEY -07 (épuisé) 250 F
- CARTE CPU 040 / 25Mhz 1800 F
- GAYLE AA, A1200 ..... 250 F
- ALICE 8374 ..... 250 F
- **LECTEUR 1.7 MO A4000** 590 F
- CLAVIER A4000 ..... 500 F
- **ALIM 200 W genre PC ...** 490 F
- **TOWER 1200** ..... 1290 F
- **CLAVIER A1200** ..... 250 F
- **CARTE MERE A1200** ..... 2000 F

KITS
- MANUEL Workbench 3.1 . 250 F
- KIT DISQUETTES 2.05 ..... 150 F
- KIT DISQUETTES 3.0 ..... 290 F
- KIT DISQUETTES 3.1 ..... 290 F
- OS 3.1 A500/A2000 ..... 990 F
avec Super Denise ECS
- OS 3.1 A1200/3000/4000 990 F

TOURS AMIGA 4000
KIT COMPRENANT
- **BOITIER BIG TOWER**
- **CARTE 7 SLOTS, dont 2 VIDEO**
- **NOTICE, en Français (disquette)**

2990 FRANCS

TOURS AMIGA 1200
KIT COMPRENANT
- **BOITIER MEDIUM TOWER**
- **INTERFACE CLAVIER PC**
- **CLAVIER 102 TOUCHES PCAT**

1290 FRANCS
CARTE ZORRO II nouvelle génération pour A1200 1890 F

INFOS INFOS INFOS
AFIN DE POUVOIR CONTINUER A VOUS SERVIR, SERELE SE DECENTRALISE PROCHAINEMENT EN PROVINCE

UN "POINT SERELE" en Région Parisienne devrait être ouvert d'ici quelques semaines

BOITIER A1200 DESKTOP
LE MUST
COMPRE...
- COFFRET DE...
- ALIM 12...
- INTERFA...
- CLAVIER ... TOUCHES

EPUISE
1290 F

AMIGA 1200 HD 120 MO
PROMO 3590 F

VENTE SUR PLACE DU LUNDI AU VENDREDI, de 9H00 à 12H30 et de 14H30 à 18H30
VENTE PAR CORRESPONDANCE
COMMANDE SUR PAPIER LIBRE, joindre le règlement par chèque ou par mandat
Forfait expédition : ajouter 85 F, ou contre-remboursement et appareils, ajouter 125 F

NEWS FRANCE

Quasar rompt avec FFD

Quasar Distribution, éditeur de PC-Task, DirWork, Quarterback et Quarterback Tools Deluxe, a rompu son accord de distribution avec la société française France Festival Distribution.

FFD n'est autorisé à vendre aucun produit de Quasar, dans aucune version.

Les utilisateurs de PC-Task sont invités à faire leurs mises à jour directement chez Quasar au prix de US$47, port compris.

AmigaShow Belgique

Ne l'oubliez pas (malgré la publicité très moche que nous avons passé le mois dernier sur notre quatrième de couverture).

Rendez-vous au Centre Culturel Wauterbos à Rhode-Saint-Genèse les 3 et 4 mai!

Angers

Oui, il existe un magazine Amiga (et un peu PC) à Angers. HD-Micro, 9 rue Parcheminerie, 49000 Angers, tél: 02.41.24.04.05. Merci à Xavier Nuel pour l'info.

Devpac - quelle est la dernière version?

Nous avons reçu les informations suivantes de David Link à Hisoft, Grande Bretagne:

La version 3.5 de Devpac été créée par nous et ADFI, et comprend de nombreuses nouvelles fonctions et macro-commandes, nouveaux fichiers *include*, et trente chapitres d'aide hypertexte accessibles avec la touche HELP.

ADFI est le distributeur exclusif de cette version française dans les pays francophones.

La version 3.14 n'est pas la dernière version "officielle", mais la dernière version anglaise. Cette version fonctionne correctement sur Amiga 1200.

En bref - En bref - En bref - En bref

DeltaGraphX annonce que certaines séries de Cyberstorm 68060 ont un défaut et doivent subir une modification de la part de phase5. Si vous avez acheté récemment ces cartes et avez des problèmes de fonctionnement, prenez contact immédiatement avec votre revendeur. Les numéros de série des cartes concernées sont Cyberstorm 040 SN# B400506 - B400569; Cyberstorm 060 SN# B002827 - B003065. ■

Le service «Zéro Défaut»

Suite à une croissance du nombre de retours sous garantie depuis plusieurs mois, la société DeltaGrafX a introduit un nouveau système payant pour éviter des surprises. Le service inclut une vérification de la fonctionnalité d'une carte ou d'un équipement informatique à 100%, suivie d'un "burn-in" de 1 heure + re-vérification. A l'issue de ce test, un rapport de conformité écrite est édité. Si le produit ne passe pas le test, il ne sera pas envoyé chez le client, mais directement chez le fournisseur.

Disques durs, lecteurs de CD-ROM, cartes accélératrices, cartes graphiques, etc., peuvent passer ce test à la demande du client, qui sera facturé 490F.

Au cas où le client constaterait malgré tout un défaut reproductible de fonctionnement, il serait remboursé en totalité pour les frais de retour et les frais de la vérification zéro défaut. ■

Au secours

Un collège à Briançon recherche pour son parc Amiga: 9 claviers A2000, 1 clavier A4000, 1 clavier A3000T, 11 souris Amiga, 1 flicker-fixer Amiga 2000B, 11 lecteurs haute densité Amiga/PC, 4Mo RAM Amiga 4000, 1 Amiga 200B révisé avec flicker-fixer et ROMs 3.1. , 11 Shapeshifter. Ces machines sont en réseau sous Envoy avec cartes Ariadne.

Pour le parc Vortex PC, 11 4Mo RAM PC sur carte Vortex, 11 mises à jour 386SX ou 486SLC en 486DX2 ou DX4 à 100MHz.

Le collège cherche également 1 technicien de maintenance. Tél Mr Van Rechem, 04 92 20 39 32 ■

Méridiens - Appel à candidature

La 4ème édition de la Biennale de courts-métrages, Méridiens à la rencontre des jeunes réalisateurs, se déroulera à Aubagne du 25 au 30 Novembre 1997.

Si vous voulez participer cette année, Méridiens propose aux jeunes réalisateurs (âge limite: 30 ans dans l'année) européens et à ceux issus du Bassin Méditerannéen, de concourir dans les catégories suivantes: Fiction, Animation, Documentaire, Vidéo-art sur support vidéo ou pellicule.

Date limite de réception des films: 31 AOUT 1997

Pour se procurer le dossier d'inscription, contactez MERIDIENS, 12-14 rue MARCEAU, 13400 AUBAGNE

Tél: 0442-842-061 Fax: 0442-842-279

http://www.cosa-mentale.fr/meridiens.html ■

Suite des News Internationales dela page 5

Fred Fish annonce que dans des futures éditions de son CD *Geek Gadgets* pour développeurs (après la version 2) il prévoit de supporter les hôtes-systèmes m68k-amigaos, m68k-pos, ppc-beos, ppc-pos, et i486-linux, et les cibles m68k-amigaos, m68k-pos, ppc-beos, et ppc-pos. ■

Haynie et AFS: Dave Haynie s'attaque à Fourth Level Developments, éditeur du système de fichiers AFS. D'après Haynie, il a été payé pour seulement 50 exemplaires de DiskSalv 4, seul outil de récupération pour AFS, et a terminé son accord avec Fourth Level. ■

Rosen quitte Viscorp. David Rosen, vice président de développement commercial chez Viscorp, a quitté son poste. ■

PageMonster est un nouveau logiciel de création de pages web pour Amiga de chez CultureShock Multimedia à Seattle, USA. Prix $50 ($70 après juin). ■

Le Whippet deHiSoft est un port série rapide (jusqu'à 230 kbps) pour le connecteur PCMCIA de l'Amiga 1200. Prix: £50. ■

amiga.org. Le «propriétaire» de ce domaine Internet (il suffisait d'être le premier à le demander) était présent à la «conférence développeurs» organisée par des Amigaïstes en même temps que l'Amiga Gateway Show à St Louis. Il a proposé de le mettre au service de l'Amiga, peut-être en tant que site pour les développeurs. Il écoute vos idées à l'adresse wyane@amiga.org. ■

World of Amiga, Londres

Voici la liste préliminaire d'exposants qui seront présents à cette expo au Novotel Exhibition Centre, Hammersmith, Londres les 17 et 18 Mai: Active Software, Blittersoft, Digita International, Epic Marketing, Golden Image, Guildhall Leisure Services, Hi Soft Systems, HiQ Ltd, ICP User Group, Nova Design (USA), PD Soft, Power Computing, Sadness Software, Scala UK, Siren Software, SNAP Computer Supplies, et Wizard Developments. Le prix d'entrée sera de £8 (£6 pour enfants).

Sassenrath publie the Rebol Reference Manual

Après le changement de nom de son langage «Lava» en «Rebol» (pour rebelle, rebel en anglais), Carl Sassenrath a publié la première partie du manuel de référence sous le titre «REBOL values: The Building Blocks».

Le manuel, disponible sur le site web **http://www.sassenrath.com,** est pour débutants autant que pour programmeurs chevronés. Son but est d'introduire le premier, et plus important, concept du langage. Il comporte sept scripts d'exemples écrits en REBOL, qui, d'après son auteur, montrent pourquoi REBOL est un alternatif simple mais puissant pour la future opération de nos ordinateurs et pour la distribution du contenu des ordinateurs sur l'Internet.

Gérer bénévolement une rubrique AmigaNews

Nous cherchons actuellement des correspondants pour gérer quatre rubriques:

- "Internet: nouvelles, trucs et astuces"
- "Astuces système", une rubrique démarrée il y a trois mois par Frédéric Pfisterer, qui a malheureusement été contraint d'abandonner en des circonstances n'ayant rien à voir avec la rubrique.
- DPAT, la rubrique et collection de disquettes de domaine public français qui jusqu'ici a été gérée par Thierry Colin.
- Revue de la presse Amiga anglo-saxonne

En attendant une reprise de la santé commerciale de l'Amiga, nous ne pourrons pas payer vos articles, mais chaque correspondant d'AmigaNews a droit à un abonnement gratuit.

La possession d'une adresse de courrier électronique est évidemment d'une grande utilité.

Traduire bénévolement pour AmigaNews

AmigaNews recherche des traducteurs anglais->français ayant un accès Internet pour traduire les articles sélectionnés par la rédaction. Les conditions sont les mêmes que pour les correspondants, c'est à dire que vous aurez un abonnement gratuit au journal.

AGENDA

Mai

3-4 Amiga Show Belgique, Centre Culturel Wauterbos, 1640 Rhode-Saint-Genèse. Tél 02/426.05.04.

17-18 World of Amiga à Londre. Novotel HammerSmith.

STAGES

Carré Amelot

Le 3ème Oeil organise à La Rochelle des stages de réalisation et montage vidéo sur matériel institutionnel et Amiga. Ces stages pratiques mettent les stagiaires en situation réelle de réalisation et de montage avec effets (maîtrise de la prise de vue et des sons, exercices sur le langage audiovisuel, choix d'un court sujet, tournage, montage images et sons). Renseignements au 46 41 45 62. Egalement des stages en image fixe (TV Paint) et l'image animée (Animator Studio sur PC).

Les Films du Genièvre

Les Films du Genièvre, organisme agréé, propose des stages d'infographie et de multimédia à Cahors (Lot) du 7 au 11 Avril et du 2 au 6 Juin. Sujets: montage virtuel vidéo, 3D, création de CD-ROM, bornes interactives, et PAO. Les sessions sont encadrés par six formateurs spécialisés sur les derniers logiciels et interfaces PC, Mac et Amiga. Le travail est possible en soirée sans limite d'horaire. Hébergement et repas assurés. Les Films du Genièvre, Lacroix 46600 Creysse, tél 05 65 37 00 71.

Une «pré-version éducationnelle» de REBOL doit paraître bientôt, et permettra d'expérimenter quelques exemples personels à partir des explications du manuel.

Autres systèmes en bref

- Apple va supprimer 4100 emplois sur 13400, il arrête ses produits Pippin et Open Doc, et il repousse de six mois (c'est à dire à mi-1998) Allegro, un système de transition avec Rhapsody, son nouveau système multitâche définitif, basé sur la technologie Next.
- Des MacIntels sont en route. Le système d'exploitation Next Step s'appelle dorénavant Rhapsody (le futur MacOS). Il sera toujours multiplateforme PowerPC et Intel, et peut-être Sparc, mais ne sera plus développé pour processeur PA-Risc. Toutefois, seule la version PowerPC intègrera le "Yellow Box", machine virtuel Système 7 s'exécutant sur le noyau Rhapsody qui assurera, d'après Avie Tevanien, responsable logiciel d'Apple, une compatibilité totale et une performance équivalente ou même accrue des logiciels Mac actuels.
- Larry Ellison, patron de Oracle et ennemi juré de Bill Gates, voudrait acheter Apple pour son compte personnel pour un milliard de dollars! Il évincerait le dirigeant d'Apple, Gilbert Amelio, qu'il trouve incompétant, et utiliserait Apple pour fabriquer des millions de Network Computers (NC). Mais d'abord, il faut qu'il trouve des investisseurs qui pensent comme lui.

Les potins de Ramses

Herve est heureux!

Ca y est, c'est le printemps, après le froid et la grisaille de l'hiver revoilà le soleil, les fleurs et les oiseaux qui chantent. Je ne sais pas pour vous mais moi, ça me rend heureux.

Gateway

L'annonce du rachat par Gateway 2000 a vraiment étonné tout le monde car beaucoup de noms de candidats possibles étaient avancés, mais jamais celui de Gateway 2000. Evidemment, tout le monde se demande quelles sont les véritables intentions de Gateway2000: s'ils veulent relancer l'ordinateur Amiga, ou s'ils ne visent que le marché du SetTopBox.

Consoles de Jeux

Dans la conférence Amiga.032 ces derniers jours, on a beaucoup parlé de consoles de jeux, en comparant la console de Sony avec celle de Nintendo qui arrive prochainement en France. Les amigaïstes semblent préférer la Playstation et surtout des jeux comme TombRaider.

OS 3.1

Il y a litige entre VillageTronic et Amiga Technologies concernant la fourniture des ROMs 3.1. et il y a des risques que les ROM se fassent rares. Comme il faut la ROM 3.1 pour faire fonctionner le driver (Picasso 96) de le carte graphique Picasso 4, qui est fabriquée par VillageTronic, il semble probable qu'il ne faudra pas attendre longtemps pour que cette affaire soit réglée.

Alimentations

Une question très intéressante a été posée dans la conférence Amiga.032: peut t-on remplacer l'alimentation d'origine d'un 4000 par une autre alimentation provenant du monde PC, ce qui peut être très intéressant lors de la mise en tower de l'Amiga afin d'alimenter en même temps tous les périphériques. La réponse est oui, mais il faut 'bidouiller' un peu, car les Amiga ont besoin d'un signal TICK qui est généré par l'alimentation d'origine mais qui peut être remplacé.

Bruxelles

Je vous donne rendez-vous sur le stand d'AmigaNews lors de l'Amiga Show qui se déroulera près de Bruxelles comme tous les ans. Et pour ceux qui veulent me payer un pot au bar il n'y a pas de problèmes :-))

Herve Sonneville, point n°100 sur Ramses
e-mail : herve.sonneville@ramses.fdn.org

RUBRIQUE BeOS (5) par Sébastien Bouchex sebastien.bouchex@inforoute.cgs.fr

Les nouvelles de la planète BeOS

Bonjour

Et oui, ça y est, la rubrique a été reprise pour pas cher par un petit nouveau. Mon nom est Sébastien Bouchex, je suis développeur BeOS depuis un an. J'ai connu successivement DR7, DR8 , DR8.2 et DR8.3 et j'attends de pied ferme DR9.

BeNews - BeNews - BeNews

Lucas vous l'avait annoncé le mois dernier : la mise à jour DR8.3 est disponible. Celle-ci contient plein de choses nouvelles comme le support des machines multi-processeurs comme la Genesis MP ou le PowerMac 9600 200 MP. Avant, BeOS ne fonctionnait sur matériel Mac que sur un seul processeur. La chose avait été annoncé non-officiellement bien avant, puisqu'au Comdex France en février dernier un PowerMac 8500 MP tournait déja avec deux cerveaux.

Une autre nouveauté de DR8.3 est le nouveau moteur de rendu des polices de caractères. Celui-ci est maintenant celui de Bitstream (le precedent était celui de Agfa). Le moteur n'est pas encore totalement implémenté (pas d'anti-aliasing des textes par exemple) mais cela sera fait pour DR9.

Autre nouveauté: la mise à jour de CodeWarrior for BeOS, l'environnement de Metrowerks. La mise à jour 1.2 est dispo sur le net. Elle ajoute des fonctionnalités de scripting et corrige des bugs dans l'éditeur de texte et ailleurs.

DR9 encore et encore...

Ce qu'il va y avoir :

- support du lecteur de disquette (enfin...) - support des datatypes (librairies qui existe déjà mais non gérée par le système), le principe sera le même que celui utilisé sur Amiga OS.
- STE (texte stylé), actuellement disponible sur BeWare, est maintenant intégré à DR9
- le *Browser* change de nom et devient *Tracker* (super, la news...). Il contient de nouvelles fonctions comme la possibilité de glisser des élèments sur le fond d'écran.
- support de la vidéo 32 bits pour les PowerMac
- impression sur les imprimantes AppleTalk
- le plus gros changement est le système de fichiers. Celui-ci a été entièrement refait et devient modulaire pour permettre par exemple de recevoir des nouveaux systèmes de fichiers (NFS, FTP, DOS, Amiga)
- Java

Ce que l'on aimerait avoir :

- le support multilingue pour l'OS, et un API permettant de gérer tout ça. Une bonne solution serait d'utiliser Unicode. De plus, celui-ci est géré aussi par Java.
- des fonctions graphiques supplémentaires pour mieux gérer les cartes graphiques et les palettes (gestion du blitter pour les PowerMac pour accélerer l'affichage).

Conférences

Je sais, ça date un peu mais c'est bien d'en parler... Le 21 et 22 février, une conférence développeur s'est déroulée au Palais des Congrès à Paris. De nombreux développeurs (français, allemand) ont pris part à la fête jusque tard dans la soirée (23 heures !!!). William Adams de Be Inc. a fait une présentation théorique de DR9 avant de nous en montrer un bout (juste une fenêtre :-). Résultat des courses : après un reboot brutal, redémarrage en 5 secondes et ce, sur une BeBox, pas un super PowerPC...

Autre moment marquant de la soirée (ou plutôt la nuit...), BeOS sur une Genesis MP (4 processeurs !!!) avec 700 Mo de RAM (il y avait de la place pour 1.4 Go de RAM !!!), du vrai délire, du raytracing temps réel avec RayTime de Olivier Wittenberg... On a même pas cassé la machine en lançant toutes les applis du dossier Apps :-)

Cote logiciels en démo, pleins de jolies choses dont le package Reggae avec ReggaeWrite, ReggaePaint et ReggaeDraw. Ce package sortira juste après la sortie de DR9. Etait aussi présent à la conférence, Stefan Domeyer, CEO de PIOS, celui-ci a présenté la gamme de machines construites par PIOS. Certaines seraient compatibles BeOS. Affaire à suivre...

L'actualité BeWare

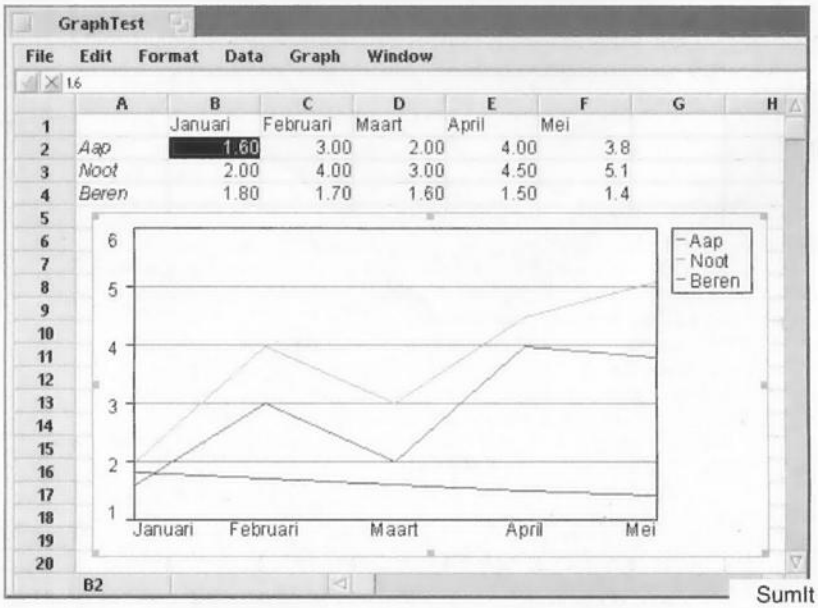
Kftp, le client FTP de Laurent Pontier, est maintenant en version 2.31, avec quelques améliorations au niveau de l'interface (une superbe barre de progression!) et des performances.

Pour les heureux possesseurs du Pilot de US Robotics, Marc Abramson a porté pilot-xfer, l'outil Linux qui permet de tranférer les fichiers sur cet assistant numérique.

Maarten Hekkelman, développeur hollandais, vient de proposer Sum-It, un tableur qui possède les fonctionnalités d'un tableur classique comme les formules (avec l'utilisation d'un langage très simple), et la création de graphiques. Il est pour le moment en test, avant une sortie commerciale avec DR9. Sum-It existe aussi sur MacOS.

Un certain nombre de plug-ins pour la librairie datatypes sont disponibles sur ftp.be.com (BMP, PCX, IFF, GIF, JPEP, Photoshop...) ainsi que la dernière version de la librairie Datatypes (version 1.41c)

A noter afin, le portage de l'éditeur GNU EMACS, célebre éditeur de texte du monde Unix (attention au téléchargement, l'archive fait 9 Mo.)



SumIt

CARTE CETELEM

TURTLE BAY DIRECT

CONSULTEZ NOUS POUR LES CREDITS

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

BARETTES MEMOIRES

1 Mo en 8 bits	99 Frs B
4 Mo en 32 bits	155 Frs B
8 Mo en 32 bits	315 Frs B
8 Mo en 32 bits EDO	315 Frs B
16 Mo en 32 bits	640 Frs B
LA RAM 32 Mo	1290 FrsB

EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko avec horloge	190 Frs B
A500+ - 1 Mo sans horloge	280 Frs B
A600 - 1 Mo sans horloge	300 Frs B
A600 - 1 Mo avec horloge	380 Frs B

CARTES MEMOIRE ET ACCELERATRICES *Pour A1200*

TBD 1200 0Ko + place Copro	370 Frs C
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 Mhz	1090 Frs C
Bizzard 1240 TERC 68040 - 40 Mhz	1990 Frs C
Option Copro pour Blizzard	430 Frs C
Blizzard 1260 IV 68060 - 50 Mhz + Copro	3890 Frs C
kit scsi 1230 / 1240 / 1260	790 Frs C
Coprocesseurs: PLCC 68882-33/50 Mhz	190 Frs C
Copro PGA 68882 pour BLIZZARD	460 Frs C

A 1200 ESCOM PACK magic 2690 Frs E
A 1200 ESCOM+hd 170+scala 3690 Frs E
comparez nos prix en tower amiga !!!!

AMIGA TOWER 1200
3690 Fr E
COMPLET
WB 3.1

ATAPI
CD ROM OCTUPLE VITESSE
EXTERNE 750 F C

- SUPER PROMOTION -
CD ROM 8x externe SCSI
Avec cable alimentation, toute machine
Seul 1090 F C
Avec SQUIRREL 1460 F C

LES OCCASIONS

Clavier A1200 azerty Neuf	150 F A
Clavier A1200 qwerty	100 F A
Manuel AREXX 3.0	100 F A
Manuel Amigados 3.0	100 F A

DISQUES DUR INTERNE AMIGA 1200

80 Mo 2.5	N C	270 Mo 2.5	790 Frs C
850 Mo	1096 Frs C	1.Go	1230 Frs C
1.2GO	1320 Frs C	1.6 Go	1485 Frs C
2.0 Go	1790 Frs C	Cables+doc+disk	60 Frs C

BRADERIE SUR LES HD NEUFS OU OCCASIONS

hd 200 mo 2.5 750 F C hd 120 mo 2.5 695 F C

DISQUES DURS SCSI

zip externe 1330 Frs C Cartouche zip 99 Frs C
1.2 Go 1770 Frs C CdRom int scsi X4 990 Frs C

BOITIER HD POUR A500 ET A500+

Boitier TBD HD IDE + RAM 0ko 32 bits 950 Frs C

LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga 880 ko	310 Frs C
Externe amiga 1.76 MO	690 Frs C
Interne Amiga 500 880 ko	295 Frs B
Interne A 2000 880 ko	350 Frs B
Interne A600/1200 880 K	295 Frs B
Interne A1200/A4000 1.76 MO(prés. UC)	570 Frs B
Lecteur avec FACADE pour TOWER 880 ko	210 Frs B

ACCESSOIRES

SQUIRREL seul	410 Frs B
SURF SQUIRREL	750 Frs B
Interf Idemux (option Idefix)	199 Frs (490Frs) A
Idemux sans cables 3.5 : 70FrsA	2.5 : 95 Frs A

LES OFFRES CD ROM

CDROM ATAPI NU		CD ROM ATAPI EXTERNE	
CDX4	510 Frs C	CDX4	590 Frs C
CDX8	650 Frs C	CD X8	750 Frs C
CDX12	930 Frs C	CD 12X	1030 Frs C

Livré avec Boitier externe CD + Alim 220 V + pilote

AMIGA ET COMMUNICATION

AMIGA S-PORT	390 F B
logiciel idefix+ manuel	320 F B
modem v34 33600 vocal	1200 F B
cadeau cd @- net avec chaque modem	

CANON BJC 240
1290 frs D

Moniteur 1438s
Stereo
2190 Frs E

Tower A1200 complet

Installation tres simple et rapide. Aucune soudure n'est necessaire. Le clavier est un clavier PC 105 T

Pret a brancher 950 F E
VERSION CLAVIER natural keyboard 1200 F E
A1200 3.1 TOWER + Pack MAGIC complet 3690 F E

KIT pcmcia	250 F B
OPTION:	
KIT TBD FR KEY PC + CLAVIER PC	380 F B
INTERFACE CLAVIER	349 F B

CYBERSTORM 68060 50 MHZ
4690 FRS C
CYBERVISION 4 MO 1990 FRS C
TRACKBALL (quantité limitée) 99 FRS A

Romswitch A500/A500+/A2000 (Pour installer 2 Roms)	150 F A
Workbench 3.00 Disk sans Manuel	100 F A
Souris Amiga 400 DPI	99 F A
Interface Midi	80 F A
Horloge Amiga 1200	190 F A
ALIMENTATION Amiga 200 watts	299 F B
10 Disquettes 3.5 HD	27 F A
10 Disquettes 3.5 DD	14 F A
Enceintes 2*120 W ampli	210 F B
Foot Pedal (Complement efficace des amateurs de course de voiture et simulateurs, il s'utilise au pied	50 F A
Joy top tbd (efficace et robuste)	65 F A

Scanner à plat
Paragon 300x600 dpi, 1200x1200 interp. N.C D 16,7 M de couleurs
ECRAN COULEUR SC1435/1085S 590 FRS E
+ cables - Occasion

NOUVEAU CHEZ TURTLE BAY DIRECT

Notre Nouvelle Gamme de cartes accélératrices

Pour A1200

SHARK 1230 : 68030-25 MHZ+68882	650 Frs
BLACK 1235 : 68030-50 MHZ	940 Frs
TIGER 1240-25 : 68040-25 MHZ	1750 Frs
TIGER 1240-40 : 68040-40 MHZ	2350 Frs
Se monte dans un A1200 ne necessite pas une tour	
SPIDER 1260-50 : 68060 - 50 MHZ	3990 Frs
KIT SCSI	590 FRS

Pour A3000/4000

FANTOM 30040-40 : 68040-40 MHZ	2799 Frs
FANTOM 30040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs
FANTOM 40040-40 : 68040-40 MHZ	2790 Frs
FANTOM 40040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs

Matériel livré avec notice francaise et disquette

Nouveau après le Tower ... le Bus ZORRO II
Matériel livré avec notice francaise 1399 Frs
Notre systeme est muni , du controleur de clavier PC incorporé, fonctionne avec toutes les cartes d'extensions accelatrices ou non du marché. elle incorpore 7 slots Zorro II.

TOUT ces produits correspondent à des frais de port de classe C (70Frs)

DISQUETTES DFDD 3.5
la boite de 10 14Frs A

Nous importons également les produits suivants :
ASWB 3.1 + ROM pour

A500 / A600 / A2000	495 Frs C
A 1200	599 Frs C
A 3000	599 Frs C
A 4000	599 Frs C

Complet ,Docs,Roms,disquettes

LE STAND CABLERIE - Autres cables nous contacter

Cable 2.5 /2.5	50 F A	Cable 2.5/3.5	70 F A
Cable 2.5/2.5/3.5	120 F A	Rallonge cd rom + 1 hd	120 F A
Cable Parnet	90 F A	Cable Moniteur Amiga (specifier)	99 F A
Rallonge joystick	90 F A	Cable imprimante	50 F A

Tout nos prix sont TTC . Payement En CB CHEQUE CRBT Offres Valables dans la limite des stocks disponibles . Pour les frais de port voir legende

FRAIS DE PORT : Montant à rajouter pour un envoi
A = 50 FRS B = 60 FRS C = 70 FRS D = 100 FRS
E = 160 FRS AUTRES : CHRONOPOST + 40 FRS
CRT COLLISSIMO : + 30 FRS ; CRT CHRONO : +80FRS
POUR PLUSIEURS ARTICLES PRENDRE LE PORT LE PLUS IMPORTANT + 10 FRS

Un tout nouveau programme 3D qui promet...

Tornado 3D

Voilà ce qu'on trouve sur le site ‹http://www.tornado.com›

C'est tellement incroyable que j'ai d'abord pensé à un poisson d'avril. Je n'ai d'ailleurs pas été le seul à montrer mon incrédulité puisque lors de la présentation du programme à IPISA, beaucoup de gens ont cru que c'était un montage ou que la chose tournait sur une station Silicon graphics. Elle tournait simplement sur un Amiga 4000 !

Je vous livre le contenu de la page, puis je vous en dirai plus après sur mes contacts avec la société qui conçoit le programme, EyeLight.

Quelques informations à propos de Tornado 3D

Prévisualisation couleur en temps réel:

- Fil-de-fer (standard).
- Solide (fil-de-fer avec suppression des faces cachées).
- Ombrage à plat (pleine couleur).
- Gouraud (comme le précédent, mais les objets lissés le sont avec un algorithme Gouraud).
- Transparent (comme le précédent, mais les objets transparents sont montrés avec une transparence fixe).
- Texture (comme le précédent, mais les objets mappés le sont avec leur première texture).
- Photo-réaliste (Rendu interactif, avec ombres, réfraction, réflection, turbidité, mappings-textures de toutes sortes, lens flares, Nurbs, Metaballs et tous les surfaceurs).

Pour la première fois sur Amiga, What-You-See-Is-What-You-Get en 3D ! La prévisualisation couleur en temps réel fonctionne en 16, 64, 256, 4096, 64K et 16M couleurs (16 et 64 en noir et blanc, 4096 et 256 en couleurs tramées). La prévisualisation est disponible à chaque instant (la déformation d'un objet se voit en temps réel) et sa vitesse dépend plus de celle de la carte et de la résolution de la fenêtre et moins de celle du processeur. (Pourtant, pour un rendu interactif, ce qui est une première sur n'importe quelle plateforme, la vitesse du processeur est primordiale).

Design intégré.

Modélisation, animation et rendu se font en un seul éditeur, capable d'ouvrir simultanément un nombre illimité de projets. Il est aussi possible de couper/coller des données entre les projets. Un gestionnaire de projets permet la production d'animations en layers et l'intégration de scènes du monde réel dans les graphismes d'ordinateurs.

Opérations en temps réel

Chaque transformation est réalisée en temps réel sur l'objet entier (pas de cube conteneur sauf si requis). Les objets peuvent être déplacés, redimensionnés, pivotés, pliés sur leur base (sheared), étranglés (tapered), tordus, cintrés, moulés, pincés. Les déformations peuvent être linéaires ou basées sur des splines.

Champs de force

Ils peuvent être utilisés pour des effets de modélisation comme d'animation, et permettent à l'utilisateur de déformer, attirer, repousser ou déplacer des objets. Il est par exemple possible de laisser tomber une balle (accompagnée de son champ de force) à travers un tube. Le tube va automatiquement s'élargir/se rétrécir pour laisser la balle le traverser.

Morphing automatique et librairie de formes et matériaux

L'édition par points d'un objet durant une animation crée les informations géométriques nécessaires au morphing. De même, les changements de matériau, de lumière ou de propriétés globales du monde virtuel sont prises en compte pour les données du morphing. Ces modifications sont sauvegardées dans une librairie qui peut être facilement modifiée par l'utilisateur.

Animation de style magnétoscope

Pour créer une animation, une interface style magnétoscope avec Jog-shuttle de contrôle permet à l'utilisateur de positionner, transformer les objets en images-clés. En appuyant sur REC, on génère des images-clés et des chemins de déplacement. Un panneau de ligne-temps permet des modifications plus précises. Des splines standard d'interpo-lation avec tension BIAS et gain sont fournies. Un TimeCode SMPTE avec un taux d'images programmable est fourni pour l'intégration facile au sein d'un studio vidéo.

Particules et systèmes de particules

Rendu direct des particules à un seul pixel. Les particules peuvent être créées à partir des points d'un objet polygonal ou comme systèmes de particules contrôlés par des forces telles que gravité, vent, turbulence. Utilisation facile, interface flexible, ne nécessitant pas de connaissances mathématiques. Les systèmes de particules sont calculés dynamiquement de façon qu'il n'y ait aucune limite au nombre de particules présentes en mémoire à un moment donné.

Metaballs

Metaballs et les surfaces implicites sont fournis en tant que primitives. Ils sont calculés en temps réel avec un niveau de détails sélectionnable par l'utilisateur. La polygonisation n'est pas nécessaire (bien que permise). Les metaballs opaques ne sont pas coûteux en mémoire pendant le rendu. Les metaballs peuvent être additifs et soustractifs.

NURBS véritables

Exactement comme les metaballs, les NURBS sont calculés avec un niveau sélectionnable de détails et la polygonisation n'est pas nécessaire. Les objets NURBS opaques ne sont pas coûteux en mémoire pendant le rendu.

SuperQuadrics

En plus des primitives polygonales usuelles (plans, sphères, cônes, tubes, cubes, tores), des primitives SuperQuadrics permettent d'ajouter des objets arrondis (cubes arrondis, cylindres chanfreinés, cônes enflés...) en agissant sur seulement deux curseurs avec prévisualisation en temps réel.

Brouillard

Cinq sortes de brouillard sont fournis, à la fois linéaires et non-linéaires. Le brouillard peut-être animé à l'aide de l'auto-morphing.

Interface utilisateur

Une interface GUI gadtools adaptable à la taille des fontes, localisée, avec des images gadgets librement définissables en pleine couleur.

Editeur de matériaux

Un éditeur de matériaux tout-en-un permet à l'utilisateur de tester quatre matériaux différents à la fois. Les sphères de prévisualisation sont calculées en temps réel et pleine couleur.

Surfaceurs

Différents surfaceurs permettent de choisir différents algorithmes pour une qualité photoréaliste de premier choix (plastique, métal, eau/verre, particules...).

Mapping d'images

Plan, sphérique, cubique et cylindrique. Les mappings peuvent influencer la couleur, la diffusion, la réflection, l'environnement, l'ambiance, la brillance, le relief, la spécularité, le poli, la transparence, la réfraction et le masquage. Un nombre illimité de mappings peut être appliqué à chaque surface.

Transparence

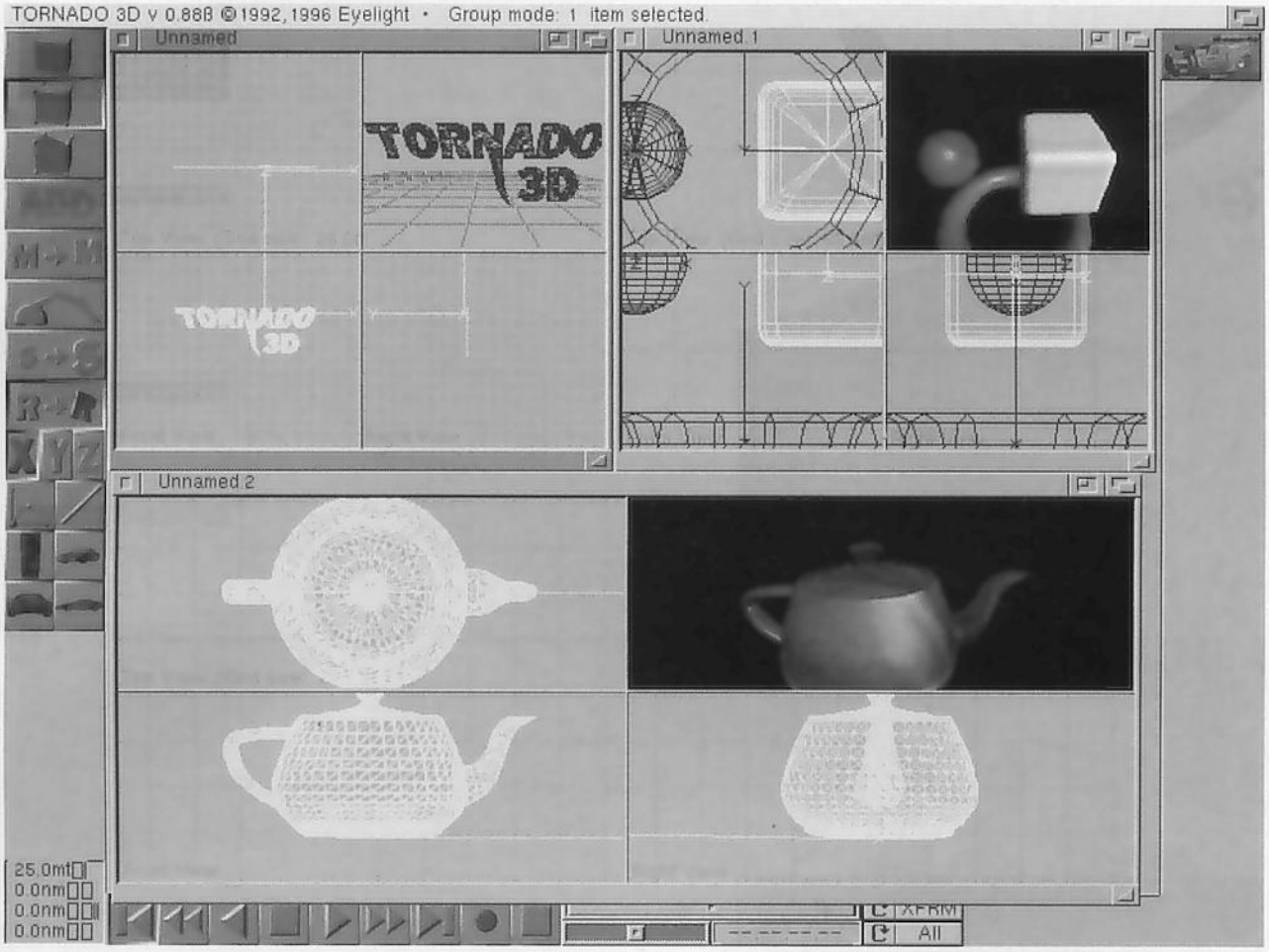
Transparence linéaire ou avec atténuation en entrée ou sortie. Des couleurs peuvent être ajoutées (rayons lumineux) ou mélangés (scènes sous-marines). Réfraction à très haute vitesse sans nécessité de ray-tracing.

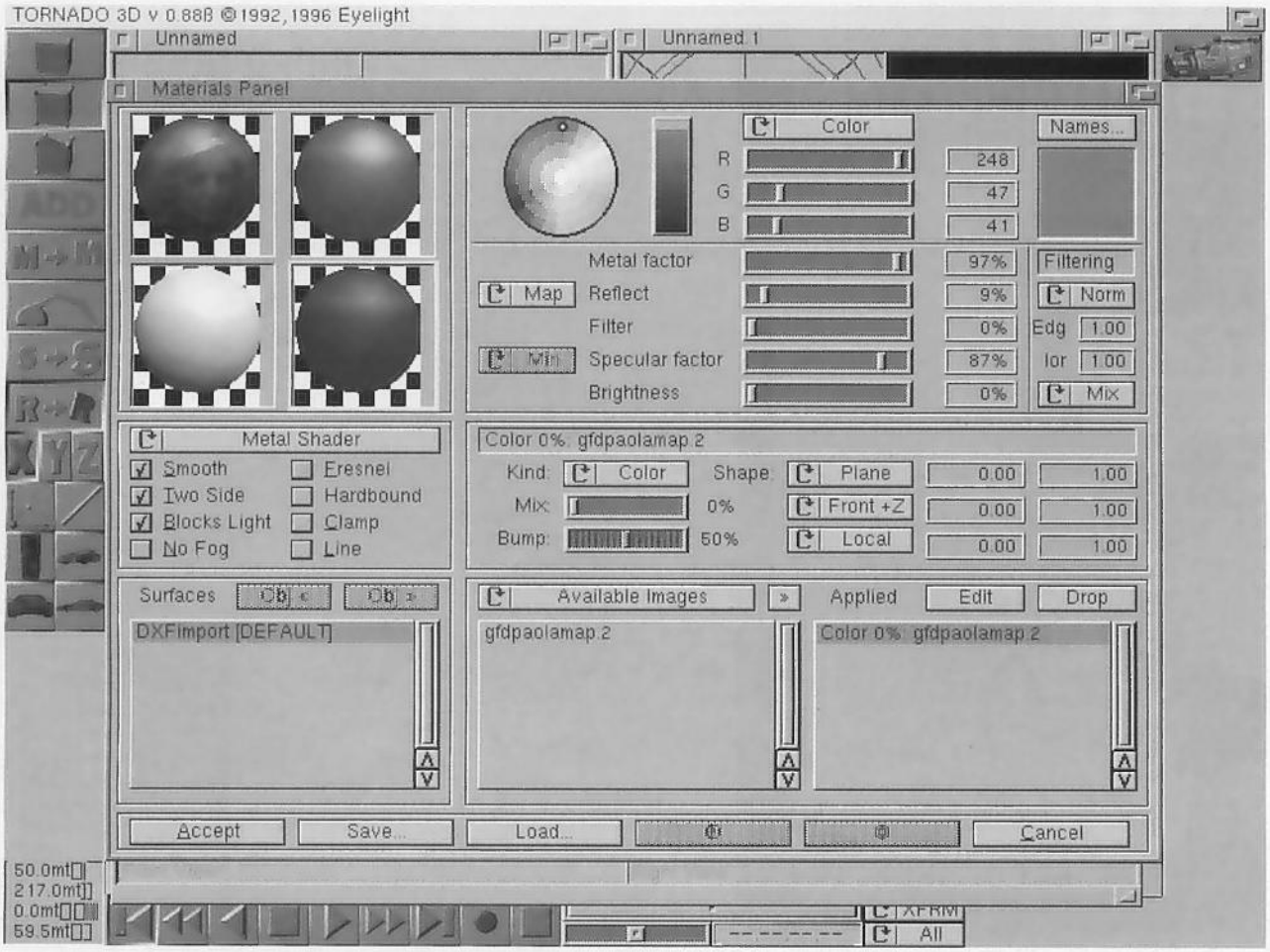
Réflections

Les objets peuvent réfléchir des dégradés, des mappings d'images ou la scène actuelle avec des "mappings d'environnement cubiques". Cette approche à haute vitesse permet d'éviter le ray-tracing et permet également une facile intégration d'objets rendus dans des scènes du monde réel.

Rendu

Rendu haute vitesse grâce à un algorithme-maison dérivé du "deferred shading accumulation buffer" (NdT : je n'ose traduire ça !), méthode jusqu'alors dispo-


TORNADO 3D v 0.888 ©1992, 1996 Eyelight • Group mode: 1 item selected.
Unnamed
Unnamed.1
Unnamed.2
TORNADO 3D
25.0mt
0.0nm
0.0nm
0.0nm
XFRM
All


TORNADO 3D v 0.888 ©1992, 1996 Eyelight
Unnamed
Unnamed.1
Materials Panel
Color
Names...
R 248
G 47
B 41
Metal factor 97%
Map
Reflect 9%
Filter 0%
Mn
Specular factor 87%
Brightness 0%
Filtering
Norm
Edg 1.00
Ior 1.00
Mix
Metal Shader
Smooth
Two Side
Blocks Light
No Fog
Fresnel
Hardbound
Clamp
Line
Color 0%. gfdpaolamap.2
Kind: Color
Shape: Plane 0.00 1.00
Mix: 0%
Front +Z 0.00 1.00
Bump: 50%
Local 0.00 1.00
Surfaces
Ob <
Ob >
DXFimport [DEFAULT]
Available Images
Applied
Edit
Drop
gfdpaolamap.2
Color 0%. gfdpaolamap.2
Accept
Save...
Load...
Cancel
50.0mt
217.0mt
0.0mt
59.5mt
XFRM
All

nible seulement sur stations graphiques. Plusieurs niveaux de qualité, en fonction de la destination (vidéo/film), procurent à l'utilisateur le même genre de qualité que celle vue usuellement dans les films ou les publicités à la télé. Anti-crénelage de haute qualité.

Flou de mouvement

Véritable motion-blur à haute vitesse qui se rapproche de celui obtenu avec une caméra réelle.

Halos lumineux

Des lens flares de haute-qualité avec réflections de lentilles, lueurs, filets, filtre étoilé, etc...

Lumières

Distante, point, projecteur, et l'ombrelle (unique à ce jour) permettent la simulation de photos professionnelles en studio. Des composantes spéculaires et diffuses peuvent être sélectionnées ou non pour chaque source. Les propriétés de réduction pour plusieurs sources permettent la simulation de différentes lumières comme dans la réalité.

Plug-in's

Une interface ouverte aux plug-in's permet d'ajouter de nouvelles textures, de nouveaux effets et même de nouvelles primitives.

Optimisation 68040 & 68060

Une librairie mathématique-maison a été spécialement écrite pour utiliser pleinement les processeurs 68040 et 68060. Jamais aucune instruction n'est émulée.

Double Buffering CyberGraphX

Double buffering à haute vitesse sur cartes graphiques compatibles CyberGraphX même en 16/24 bits sans impact sur la mémoire. Optimisation spéciale pour la carte CyberVision 64.

Minimum requis

Amiga ou 100% compatible, OS 3.0 ou +, 68020 ou mieux avec FPU, 8 Mos de RAM, 8 Mos d'espace libre sur disque dur, lecteur de CD-ROM.

Mais ça vient d'où tout cela?

EyeLight est une petite société située à Rome et principalement gérée par l'auteur de Tornado3D, Massimiliano Marras qui se fait quand même assister par quelques collaborateurs externes.

Massimiliano est un artiste sur ordinateur plutôt connu en Italie, il navigue sur la mer multimédia avec Amiga depuis 1986. Il a conçu des installations pour le championnat de soucoupes volantes "Italia '90", a organisé des démonstrations sur Amiga de plusieurs salons, a réalisé des animations promotionnelles pour Commodore Italie et c'est lui l'auteur du logo du magazine MCmicrocomputer. Son côté artistique ressort particulièrement dans les animations qui ont été montrées à de nombreux festivals comme BitMovie et ont reçu des prix et la reconnaissance des spectateurs. Il a été et sera encore membre du prix "Immaginando". Enfin, il écrit dans MCmicrocomputer une série régulière sur le graphisme et les effets spéciaux visuels qui s'appellent "Amiga F/x".

Le développement de Tornado3D a commencé en 1993 comme utilitaire pour son usage personnel.

L'évolution a progressivement pris le chemin d'offrir à l'Amiga un outil haut-de-gamme réservé et spécialement adapté aux processeurs les plus rapides (68060 et bientôt PPC) et aux cartes graphiques rapides également.

Il n'existe actuellement aucune intention de le porter sur d'autres plateformes, d'ailleurs la société Eyelight est très attachée à la plateforme Amiga. Toutefois, il est d'ores et déjà prévu de l'adapter au p-OS.

Ce que Massimiliano souhaite réaliser, c'est un "package de rêve", conçu par un utilisateur chevronné pour des utilisateurs chevronnés. Si tout marche comme prévu, une version de base 2.0 ainsi qu'une version pro devraient être prêtes dans un an. Une des plus importantes additions sera de réaliser le module d'animation de personnages qui devrait rendre la vie plus facile aux animateurs pour la création d'êtres vivants individuels ou "en troupeaux".

Le logiciel en est à sa version alpha 0.88. La version 1.0 devrait sortir dans quelques temps en deux niveaux. Une version de base qui sera peut-être protégée par un dongle (mais qui comportera tout ce qui est décrit ci-dessus), et une version pro qui, elle, sera protégée par dongle et qui possèdera des outils en plus (comme le modeleur Nurbs qui sera beaucoup plus puissant).

Un système de base extensible par plug-ins, c'est l'organisation générale prévue. La philosophie sera de donner libre accès aux formats de plug-ins de façon que n'importe qui puisse en développer, dès que l'interface sera absolument stable.

Voici maintenant quelques précisions fournies par Massimiliano Marras, le programmeur-concepteur.

Les Nurbs sont des TRUE Nurbs qui reste invariants en transformations de perspective et permettent ainsi une prévisualisation 3D très rapide. L'amplification des données de base (les Nurbs sont polygonisés seulement en temps réel en phase de rendu), permet de représenter les objets même très complexes avec quelques points de contrôle. Pour l'instant, un des inconvénients de cette méthode est de ne pas permettre les textures multiples sur un simple objet Nurbs. La version pro aura la modélisation Nurbs (surfaces balayées, cages) et une polygonisation adaptive.

Une version démo verra sans doute le jour dans le futur, mais c'est encore prématuré. Pour les mêmes raisons, on ne peut encore admirer des oeuvres transcendentales réalisées avec le logiciel.

On peut regretter qu'il n'y ait aucune option de rendu ray-tracing prévue. La raison est la perte de vitesse, mais on aurait pu avoir une option débranchable. Une construction historique permettant de modifier un des premiers stades de la modélisation sans détruire les stades ultérieurs n'est pas non plus prévue pour la même raison d'alourdissement que cet atout imposerait.

Pour l'instant, on ne peut définir que le facteur de polygonisation global. Dans la version 2.0, chaque objet pourra avoir son niveau individuel. Bien des possibilités (comme les squelettes) n'existeront pas encore dans la version 1.0.

Un autre atout à venir est le triangle fractal. Il permettra de définir un paysage à partir d'un plan par exemple de 20 points de côté et de convertir les triangles ainsi définis en triangles fractals pendant le rendu. Même en zoomant toujours plus près, on ne voit jamais apparaître une ligne droite, c'est comme si on utilisait une base de départ de 20000 x 20000 points, ou beaucoup plus.

Vous pensez bien que je me suis renseigné pour savoir si le logiciel est compatible DraCo, et comme il n'a pas encore été testé sur cette plateforme, on n'en sait rien, mais puisqu'il est programmé "légalement", il ne devrait y avoir aucun empêchement. La seule incompatibilité constatée jusqu'à présent est avec les tablettes graphiques Wacom ArtPad II.

Conclusion

Voilà, ça met l'eau à la bouche, tout ça, non? Maintenant, il va falloir attendre un certain temps avant de pouvoir en profiter, mais on peut se réjouir que ce morceau de choix se prépare dans l'ombre pour notre chère plateforme Amiga. Je tiens à remercier Paola Barbon, l'attachée de presse de Eyelight pour sa gentillesse, sa patience et surtout sa compétence.

Pour l'instant, aucune commande n'est acceptée par Eyelight, la version de base coûtera dans les 1500 F.

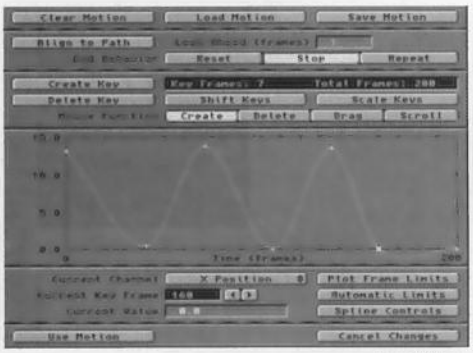
Notons la réponse à la question :"Pourquoi semblez-vous autant excité par l'interactivité ?".

" Quand vous faites une photo, vous voyez ce que vous visez. En images de synthèse, vous devez deviner ce que des paramètres et des formes vont produire. Une interface puissante comme celle de Tornado3D permet de simuler le comportement d'une caméra réelle. C'est une réalité indéniable que Tornado3D est le seul logiciel disponible sur n'importe quelle plateforme permettant de naviguer en temps réel dans une environnement "rendu". C'est comme avec un caméscope, vous voyez exactement ce que vous enregistrez. Nous sommes d'avis que c'est réellement excitant !"

LightWave par la main

En savoir plus en lisant...

Si vous utilisez Lightwave et si vous aspirez à devenir un spécialiste de ce superbe logiciel de 3D, alors ces lignes ne manqueront pas de vous intéresser. Plusieurs ouvrages proposant un apprentissage de Lightwave sont parus et aujourd'hui distribués par la société AGMO (ex Vitepro, voir rubrique News). Grâce à une série d'exercices agrémentés de captures d'écrans, ces ouvrages offrent la possibilité d'aborder relativement facilement les techniques puissantes de Lightwave. Je vous présente aujourd'hui "Photoreal FX" et "the FX kit for Lightwave". Vous l'aurez compris, des notions d'anglais sont indispensables pour se lancer dans la lecture de ces ouvrages.



LightWave

Photoreal FX

Cette publication se présente sous la forme d'un livre à spirale trés didactique de 290 pages écrit par Alan Chan. Les deux premiers chapitres sont assez généralistes mais fort intéressants pour qui ne maîtrise pas parfaitement les règles de composition d'une image (règle des tiers ou nombre d'or par exemple). Les deux chapitres suivants sont consacrés aux surfaces et aux textures. Le chapitre 5 aborde la gestion de la lumière et des lampes avec Lighwave. Avec le chapitre 6 on entre réellement dans le vif du sujet avec les mouvements dans Lightwave et l'utilisation des trajectoires de mouvements et des enveloppes. Le septième et dernier chapitre fait appel à des techniques un peu plus sofistiquées en expliquant comment devenir un parfait artificier et en créant ses propres explosions sur son ordinateur préféré. Ces deux derniers chapitres sont selon moi les plus intéressants et sont de toute façon les plus importants car ils occupent à eux seuls près de 50% du volume.

The FX Kit for Lightwave

Ce livre a également pour auteur Alan Chan et se présente sous la même forme avec 310 pages. Les trois premiers chapitres sont eux aussi assez généralistes avec cependant des rappels de raccourcis clavier qui peuvent éventuellement rendre quelque services à des utilisateurs qui auraient perdu leurs petites fiches bristol. Le chapitre 4 fait le tour des problèmes éventuellement rencontrés dans Lightwave grâce à quelques questions réponses. Le chapitre 5 est entièrement consacré aux surfaces et aux différentes techniques de mapping de textures. Les chapitres 6 et 7 abordent des techniques nettement plus sofistiquées pour créer un paysage ou un sol par exemple. Vous y apprendrez aussi comment réaliser un effet de tourner de page. Le chapitre 8 est entièrement dévolu à l'espace. Vous créerez votre laser perso ou une athmosphère. Le chapitre 9 est consacré aux lumières et vous apprendrez à devenir un parfait éclairagiste en maîtrisant parfaitement les faisceaux lumineux. Les deux derniers chapitres font appel aux techniques de pointes. Les bones (os), la cinématique inverse, la gestion des formes organiques et l'utilisation de séquences d'images. Vous l'aurez compris, on rentre dans le vif du sujet.

Conclusion

A qui s'adresse ces deux livres? Photoreal FX s'adresse bien entendu au débutant qui devrait trouver là un ouvrage rendu fort agréable à lire grâce aux nombreux exemples et illustrations. The FX kit sera réservé à l'utilisateur qui aura bien assimilé la documentation livrée avec Lightwave et qui voudra pousser l'expérience un peu plus loin. Il est bien entendu nécessaire de disposer de Lightwave 4 voire 5 pour tirer partie de ces deux ouvrages. Personnellement je suis un utilisateur enregistré de Lightwave 5 et bien qu'ayant également acheté le Macmillan consacré à Lightwave, je craquerai volontiers pour le FX Kit tant la lecture de ces ouvrages est agréable. J'adore ce type de publications où l'apprentissage s'effectue au travers d'exemples. Je ne ferai qu'un petit reproche sur la reliure. J'ai un bureau toujours très encombré avec tout mon matériel et mes livres et j'aurais préféré une reliure permettant de replier le livre en deux. Mais je vous l'accorde je chipote. La prochaine fois je vous retrouverai pour vous parler d'autres ouvrages consacrés à Lightwave. Merci à AGMO pour la mise à disposition de ces deux livres pour cet article.

Chez AGMO en VPC

Photoreal FX : 300 F

FX Kit pour Lightwave : 300 F

Free Distribution Software
82 rue de Sailly, BP 134,
59453 Lys lez Lannoy Cedex
Tél : 03.20.02.06.63 - Fax : 03.20.82.17.99
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h à 18 h
Vente par correspondance uniquement.

Wordworth 6

Le plus populaire des traitements de textes Amiga. **Version Française Intégrale !**

540 Frs

Mise à jour ancienne version de Wordworth : 315 F (envoyez les disquettes originales + n° de licence)

Reprise concurrentielle : Tél.

Configuration requise : WB 2.04+, 3 Mo, 2 lecteurs de disquette ou 1 disque dur.

Périphériques - Amiga

CD1200 Controller - Contrôleur ATAPI pour 1200	690 F
CD1200 Controller + Lecteur CD-ROM 12X	1.580 F
Lecteur CD-ROM ATAPI 12 X (seul)	**890 F**
Squirrel SCSI - Contrôleur SCSI-2 pour A1200	490 F
Surf Squirrel - Idem mais plus rapide + Port série	690 F
Lecteur CD-ROM 8X SCSI Externe + 1 CD	1.490 F
Modem USRobotics 33.600 + Adaptateur + A-Net	1.290 F
Souris 3 boutons 400 DPI - Alpha Data	149 F
Souris 2 boutons 400 DPI - Alpha Data	129 F
Lecteur de disquettes Interne HD	590 F
(Précisez A1200/4000 Escom ou Commodore - Monté en Tour ou pas).	
Lecteur de disquettes Externe HD	**840 F**
Moniteur M1438S	2.290 F

Mémoires SIMM

SIMM - 4 Mo - 60ns	Tél.
SIMM - 8 Mo - 60ns	Tél.
SIMM - 16 Mo ou 32 Mo - 60ns	Tél.

Cartes Accélératrices A1200

Blizzard 1230-IV (68030 à 50 Mhz)	**1.100 F**
Blizzard 1240T/ERC (68040 à 40 Mhz - Tower)	1.990 F
Blizzard 1260 (68060 à 50 Mhz)	**3.990 F**
Contrôleur Fast-SCSI-2 (Pour Blizzard)	750 F
Coprocesseur 50 Mhz pour Blizzard 1230-IV	460 F

DIVERS

SMD-100 de Hi-Soft : Décodeur MPEG Autonome. Pour films VideoCD. Nécessite seulement lecteur CD-ROM SCSI-II **1.690 F**

Logiciels

Organiser V2

Version Française Intégrale 349 F

AsimCDFS v3.8 - VF -	490 F
Master ISO V1.25b (Gestionnaire de graveur de CD)	990 F
PCX (Emulateur PC - 68020 minimum)	469 F
Personal Paint v6.4 - VF -	**99 F**
Personal Paint v7 CD	**259 F**
Personal Paint v7 CD + v 6.4 Disk - VF -	**299 F**
PhotoCD Manager CD	199 F
Pilotes ADFI - VF -	190 F
Spouleur ADFI - VF -	240 F
Studio II Pro -VF-	**390 F**
Turbo Calc v4.0 CD - VF -	490 F
Turbo Print v5 - VF -	460 F

CD-ROM AMIGA

Aminet 13, 14, 15, 16 ou 17	**79 F**
Aminet 18 - Avril 1997	**79 F**
Aminet Set 1 ou 2	**150 F**
Aminet Set 3 ou 4	**199 F**
French Storm - Libre Essai Français	69 F
ADE - Geek & Gadgets 2 (Kit dév. pOS !!!)	**110 F**
Assassins CD 3	**169 F**
Amiga CD Developper v1.1	99 F
Amiga Desktop Video CD 2	**139 F**
Amiga System Booster	99 F
Amiga Tools 6	**139 F**
Art Studio 2 (Prix normal : 349 F) * **Promo** *	210 F
Dem-Rom	99 F
Fun Clips 2	139 F
In To The Net	149 F
Imagine PD V3.0	169 F
The Kara Collection	**299 F**
Light Rom 4	**199 F**
Light Rom Gold	**149 F**
Magic Publisher	**279 F**
Meeting Pearls 4	59 F
Personal Suite	**169 F**
Scala Plug In	**239 F**
Women of the Web	239 F

Des dizaines d'autres CD sont disponibles. Notre catalogue est gratuit ! Sauf indication contraire, les CDs sont en anglais.

Commande sur papier libre. Règlement joint par chèque, mandat. Carte Bancaire par téléphone.
Frais de port CD-ROM & Logiciels : 35 Frs
Périphériques : 80 Frs - Poste ou messagerie.

Pascal "P-chan" Janin (p-chan@akane.swb.de)

Un détecteur de pannes bon marché "made in Australia"

Advanced Amiga Analyzer

Notre cher rédac' chef Bruce, piqué au vif par une publicité américaine, a commandé cette boîte magique, qui pour une somme très modique (59.95 US$) se targue d'être "un analyseur de diagnostics bon marché qui fonctionne sur tout Amiga" (traduction littérale). Votre serviteur a eu ensuite la bête entre les mains pour un test, car on se demandait tous quel outil de dépannage on pouvait obtenir pour ce prix.

(note de l'auteur: pour qui aura déjà eu la bête entre les mains, ma description ressemblera fort à une traduction littérale du manuel; je m'en excuse!)

Prise en mains

Dans une petite boîte en carton blanche trônent une disquette, un manuel (en anglais) de 12 pages fort succint mais suffisant. Anecdote amusante, sous l'étiquette du logiciel on distingue encore que la disquette utilisée contenait un vénérable Workbench 1.2, avec le logo Amiga ! Belle époque..

L'analyseur lui-même est composé d'un boitier plastique noir (de la taille d'un jeu de Tarot) d'où partent 4 câbles gris disgrâcieux terminés par des connecteurs Sub-D variés :

- une DB-23 femelle pour le port vidéo
- une DB-9 femelle pour le port souris ou joystick, avec un connecteur "pass-thru" sur le couvercle pour pouvoir continuer à se servir de la souris (ou du joystick)
- une DB-25 femelle pour le port série
- une DB-25 mâle pour le port parallèle

Les deux prises DB-25 sont du genre adapté aux Amiga "récents", c'est-à-dire tous les Amiga SAUF notre vénérable ancêtre l'A1000, pour lequel il faudra vous procurer des changeurs de genre femelle <-> mâle et vice versa.

Enfin, la face avant comporte, en plus du connecteur "pass-thru" de la souris, divers témoins lumineux (LED) rouges, jaunes et verts, donnant l'état des tensions d'alimentation (-12v, +5v, +12v) disponibles sur les connecteurs mentionnés ci-avant.

Une fois les 4 vis de la face avant enlevées, les entrailles de la bête révèlent son extrême indigence: point de carte électronique complexe. A part le connecteur "pass-thru" de la souris seuls les témoins lumineux sont reliés aux connecteurs par des résistances. Le testeur ne semble donc être qu'un bête voltmètre à LED! Nous avions dit bizarre?...

Utilisation pratique

La connexion de l'analyseur est fort simple :

- éteindre l'Amiga comme de bien entendu (est-il utile de le rappeler encore?)
- débrancher tous les câbles existant, des prises série, parallèle, vido et joystick (port 1)
- y rebrancher les câbles de l'analyseur
- remettre l'Amiga en route pendant quelques secondes: TOUTES les LED doivent s'allumer
- rééteindre l'Amiga
- rebrancher le cordon vidéo d'origine vers le moniteur
- déplacer le connecteur de l'analyseur du port joystick vers le port souris (port 0)
- rebrancher la souris sur le boîtier dans le connecteur "pass-thru"
- remettre l'Amiga en route: toutes les LED sauf "vidéo" (débranchées) doivent s'allumer de nouveau
- démarrer l'Amiga sur disquette ou disque dur comme d'habitude

Le connecteur "pass-thru" permet de toujours pouvoir utiliser la souris, en laissant l'analyseur branché en permanence. C'est terminé pour la partie "hard"!

Conclusion à mi-chemin

Payer près de 60 US$ pour une boîte plastique, des câbles, des connecteurs et des LED estimés à 100F maxi au total relève de la douce folie, mais pas si folle que ça en fait: les LED donnent l'état de TOUTES les tensions à la fois, de manière simple mais TRES pratique et efficace. Pas besoin d'avoir suivi des cours d'électronique pour "voir" littéralement s'il y a un problème possible sur l'un des connecteurs. En plus, câbler tout ça à la main prendrait un 'certain temps' qui rentabilise largement les 60 US$ à mon humble avis !

Pas encore convaincu? Le logiciel qui vient avec complète très bien l'ensemble.

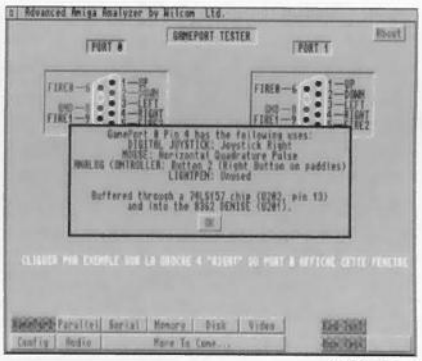
Le logiciel de test

La disquette fournie avec l'analyseur est "bootable". On peut donc démarrer l'Amiga avec mais ce n'est pas indispensable (sauf pour le test mémoire, voir plus loin); une fois sous Workbench un double-clic sur l'icône du programme le lancera tout aussi bien.

Le logiciel est composé d'une batterie de tests permettant de s'assurer du bon fonctionnement des fonctions majeures de l'Amiga : ports souris et joystick, port parallèle, port série, mémoire, disquettes, vidéo (voir plus loin), configuration générale et son. Ces tests sont tous regroupés en bas de l'écran, et peuvent être activés d'un simple clic sur le gadget correspondant. Ensuite, "RUN TEST" lancera le test ad vitam eternam jusqu'à cliquer sur "STOP TEST", ce qui permet par exemple de faire tourner des tests nuit et jour sans aucune intervention.

Un gadget "HELP" donne une aide en ligne contextuelle, "ABOUT" retourne le N° de version du programme, "MORE TO COME.." vous informe des développements futurs (et nous apprend que l'auteur attend toute suggestion et/ou critique pour améliorer son logiciel !) et il y a le classique gadget de fermeture en haut à gauche pour quitter.

Une fonction très pratique est que chaque connecteur est dessiné à l'écran, avec tous ses signaux, leur fonction et le N° physique de la broche sur le connecteur. Chaque signal dans son état "actif" apparait en rouge, et il m'est possible de cliquer sur les broches: cela fait apparaître quelques explications sur la fonction de cette broche, et à quoi elle est connectée physiquement à l'intérieur de notre Amiga. Plus besoin de fouiller dans les schémas!



Aide souris

Enfin, pour chaque écran de test, les gadgets dont les fonctions sont non disponibles, apparaissent grisés.

Test souris et joysticks

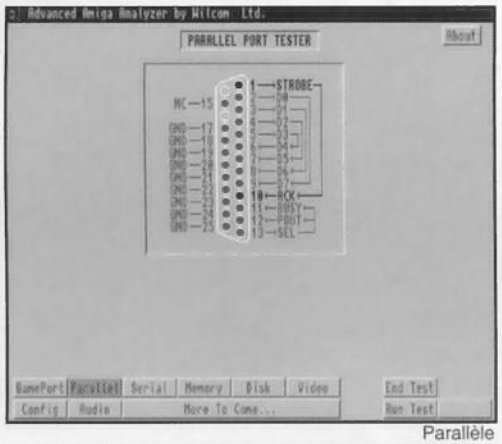
Lorsque le logiciel démarre, c'est cet écran de test qui s'ouvre par défaut. Le port souris (port 0) et le port joystick (port 1) y sont représentés ensemble. Il est donc possible de tester les deux ports à la fois, en faisant bouger la souris et en manipulant le joystick dans toutes les directions (voir écran précédent). La position de la souris en X et Y est également affichée, et on peut cliquer sur les compteurs X et Y pour en savoir plus sur le "hard" en cause s'ils ne fonctionnent pas correctement.

Le manuel recommande de faire ce test avec successivement la souris puis le joystick dans chacun des 2 ports (en éteignant bien sûr l'Amiga entre chaque!), pour vérifier que les deux modes possibles "souris" et "joystick" fonctionnement bien. Personnellement, je pense

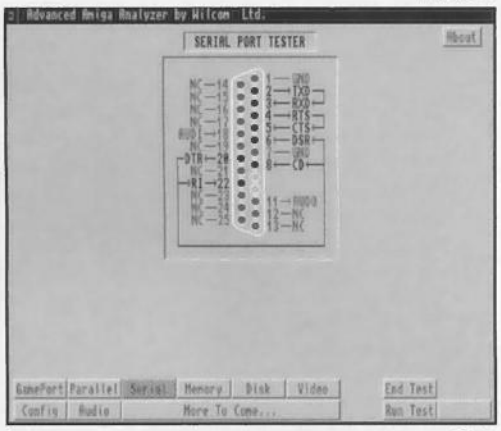
que si les signaux s'affichent correctement en rouge dans une position, le port est jugé bon, mais on peut effectivement essayer les deux configurations.

Test parallèle et série

Chaque test possède son propre écran, et ils ont en commun la possibilité de tester VRAIMENT (et ce n'est pas un pléonasme !) leurs signaux grâce à une particularité de câblage des connecteurs de l'analyseur (si tant est que celui-ci est toujours relié à l'Amiga à ce stade !). En effet, certaines broches fonctionnant en sortie sont rebouclées sur d'autres fonctionnant en entrée, et de fait le programme lui-même peut envoyer des signaux sur certaines broches (les sorties) et les relire sur d'autres (les entrées), comme dessiné à l'écran :



Parallèle



Série

Un clic sur "RUN TEST" envoie ensuite une série de signaux sur les sorties, qui sont donc récupérés sur les entrées, et si tout se passe bien ça clignote littéralement à l'écran ! Bien sûr, comme à une sortie correspond une entrée, on ne peut les distinguer car toute erreur met en cause les deux signaux à priori, mais le problème est déjà bien cerné.

A ma souvenance, un programme similaire "Check It" existait pour PC sous DOS, qui nécessitait aussi ses propres connecteurs rebouclés (mais sans doute pas de la même manière).

Test mémoire

Ce test essaye d'allouer toute la mémoire disponible, et effectue ensuite des tests d'écriture/lecture sur des blocs de 256Ko selon des motifs (données écrites puis lues) différents. L'adresse et la zone de 256Ko en cours de test, ainsi que le nombre de cycles d'écriture/lecture trouvés bons ("PASS") sont affichés. La demi-fenêtre du haut affiche les blocs testés, celle du bas ceux éventuellement trouvés défectueux et à quelle adresse.

Il fonctionne de manière similaire à l'utilitaire "GvpMemTest" qui tourne sous Shell et que tous les possesseurs de cartes mémoire GVP ont sur leurs disquettes d'origine, seul l'affichage est plus fourni. "RUN TEST" permet de laisser tourner ce test toute une nuit au besoin, par exemple pour tester une barrette mémoire capricieuse (expérience récente conduite pour un de nos lecteurs !).

Noter que seule la mémoire RESTANTE est allouée et testée : de fait, en démarrant sous Workbench, une partie notable de la précieuse RAM est déjà utilisée, que l'analyseur ne peut ni allouer ni tester. La meilleure solution reste alors de démarrer sur la disquette fournie. Par ce biais, seul le minimum de mémoire "vital" est déjà alloué lorsque l'analyseur tourne.

Test disquettes

Les 4 lecteurs de disquettes sont supportés, sauf les lecteurs haute densité (l'auteur travaille dessus d'après le manuel); ceux non connectés apparaîtront en grisé. Le gadget en haut à gauche permet de choisir entre le test lecture seule ("READ ONLY") et lecture/ écriture ("READ/WRITE"). Dans les deux cas, une disquette vierge et FORMATEE doit être insérée dans chaque lecteur à tester.

Ensuite, "RUN TEST" démarre le test, et toute erreur est affichée dans la case correspondant à la piste fautive, dans la grille sous le n° du lecteur. Chaque erreur est repérée par un code, la liste des codes étant disponible en cliquant sur "ERRS" en bas à droite.

Le manuel suggère une méthode pour traquer les erreurs d'alignement, la vérole des lecteurs après quelques années : lancer "READ/WRITE" sur un lecteur et une disquette sains (neufs) puis un "READ ONLY" sur le lecteur suspecté. Si le 2ème test donne des erreurs, c'est sans doute parce que le 2ème lecteur s'est désaligné avec le temps, les têtes de lecture/écriture ne se positionnent plus en regard des pistes telles qu'écrites par le 1er lecteur "sain".

Test vidéo

Seul l'état des tensions d'alimentations est testable sur le port vidéo avec le connecteur de l'analyseur, le reste des signaux étant géré en interne par l'Amiga sans rien pouvoir en changer : un affichage stable atteste de leur bon fonctionnement!

Là encore, cliquer sur une des broches du connecteur dessiné à l'écran retourne à quoi (quels circuits) elle est reliée en interne.

Configuration

Comparable au très célèbre "Sysinfo" mais en beaucoup plus dépouillé, cet écran affiche les principales informations de l'Amiga. Dans une fenêtre en haut à gauche, la version de ROM Kickstart, le type d'Agnus et Denise, le microprocesseur (CPU) et son acolyte arithmétique (FPU) si présent, et enfin le type d'affichage.

La fenêtre en haut à droite retourne la liste de toutes les cartes Autoconfig présentes. Plus besoin donc d'ouvrir l'ordinateur pour savoir ce qu'il y a dedans. A noter que les cartes présentes dans le slot vidéo ainsi que dans les slots PC des A2000, A3000 et A4000 ne retournent pas d'informations au système, contrairement aux autres cartes du bus Zorro; elles ne seront donc pas affichées. Certaines cartes ne retournent pas non plus toutes les informations pour les identifier clairement. En ce cas, elles seront détectées mais seuls des numéros en hexadécimal seront affichés en lieu et place des noms de fabricants et de cartes, comme c'est le cas de ma Picasso II par exemple.

Enfin, la fenêtre en bas à droite affichera l'adresse de base, la taille et le type de mémoire que le système a trouvés au démarrage.

Test audio

Très très simple, simpliste même, une montée chromatique de 12 notes est jouée successivement sur chacun des 4 canaux sonores de l'Amiga. Des petits haut-parleurs pour walkman feront l'affaire tant que les câbles seront bons! (dixit le manuel). Le test est ce qu'il est: une façon simple et sûre de s'assurer que le son (et les câbles!) marche bien.

Conclusion

Bon marché, facile à installer et à utiliser, l' "Advanced Amiga Analyzer" remplit parfaitement son rôle. Les fonctions majeures de l'Amiga, ainsi que la quasi totalité des connexions vers le monde "extérieur" sont testées, avec en prime les détails des connexions internes en cliquant simplement sur la broche suspectée. Malgré la pauvreté du "hard" (quelques LED, des fils et des connecteurs), la preuve est encore faite que point n'est nécessaire de faire compliqué pour rendre de grands services!

Advanced Amiga Analyzer
Fabriquant: Wilcom Australia
Distributeur: Paxtron - 28 grove street, Spring Valley, NY 10977
Tel: 914 578 6522 Fax: 914 624 3239
Prix: 59.95$

Voyager NG
Rapide, et enfin les «frames»

Enfin le voilà ! La version 2 de Voyager, intitulée NG, pour Nouvelle Génération, en référence à la série Star Trek, est donc enfin disponible, au moins en version de démonstration. On l'a tant attendue qu'on n'y croyait plus guère. Et puis, soudain, Voyager a connu une ascension fulgurante dans les statistiques de BrowserWatch. Peu de temps après, une version de démonstration était publiquement disponible.

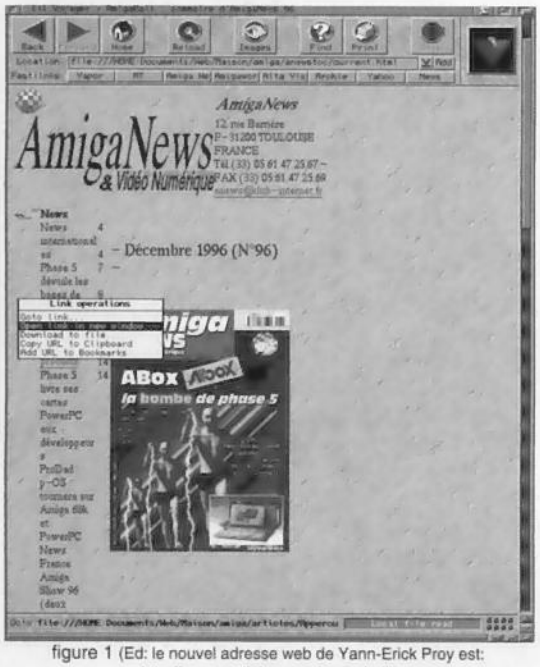


figure 1 (Ed: le nouvel adresse web de Yann-Erick Proy est: http://www.netlinker.com/amigaball)

Tout le monde en voiture!

Cette version de démonstration de Voyager 2 est distribuée sous la forme d'une archive LZX. Ce mode de distribution ne devrait pas être bien différent pour la version finale: contrairement à IBrowse et AWeb, Voyager est un contribuciel et non un logiciel commercial. Voyager ne diffère pas en cela des autres productions de son auteur, Oliver Wagner, au rang desquelles on compte AmIRC.

Cette archive contient bien sûr un fichier d'installation, grâce auquel l'installation s'effectue sans difficulté. On remarquera que si Voyager requiert MUI (3.7 au moins), comme IBrowse, il peut fonctionner avec un système 2.0 seulement, à la différence de ce dernier et d'AWeb. Jusqu'à présent, les irréductibles utilisateurs de cette version (très obsolète maintenant) du système de l'Amiga devaient se contenter d'AMosaic ou de Lynx (navigateur en mode texte).

Avec le programme et ses fichiers annexes, sont installés la documentation au format HTML (60 Ko environ, plus 300 Ko d'illustrations) et un programme facilitant l'enregistrement. Ce dernier est traduit en français, y compris sa documentation, et offre la possibilité de s'enregistrer en France, par le biais du BUGGS (125 FF). Les accrocs du cyber-monde et les gens pressés apprécieront la faculté de payer par First Virtual, via le site d'enregistrement américain (25 dollars). La documentation est assez agréable et complète, abondamment illustrée, et incorpore même quelques notions d'éthique du réseau («Netiquette») et quelques-unes des trombines («smileys») et abréviations, les plus couramment utilisées dans les forums.

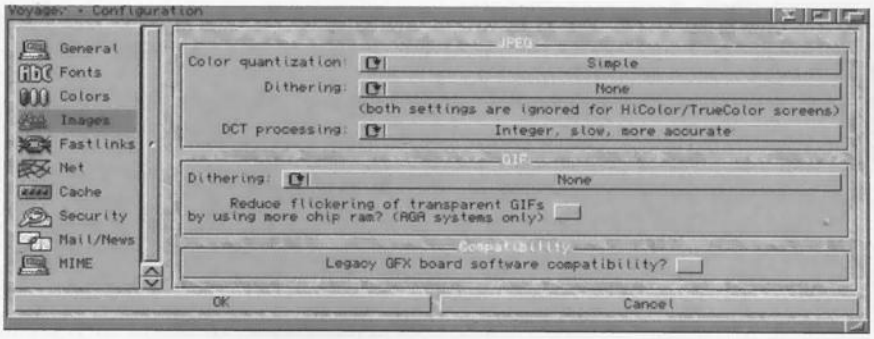


figure 2

Bienvenue à bord

Comme celle d'IBrowse, l'interface de Voyager est très agréable et configurable. MUI oblige. La fenêtre de navigation s'ouvre sur l'écran du Workbench, avec des dimensions raisonnables. Pour obtenir de Voyager qu'il s'ouvre sur son propre écran, on procède comme pour IBrowse: il faut appeler les préférences de MUI, catégorie «Système» et créer un nouvel écran à l'aide de l'inspecteur d'écrans (PSI).

Les divers éléments de l'interface sont très classiques (figure 1) :

- barre de boutons de navigation,
- logo animé,
- zone de saisie de l'URL, avec bouton de rappel des sites consultés auparavant (historique),
- barre de boutons d'accès direct à certains sites,
- page proprement dite,
- zone d'affichage sur l'état de la connexion ou le contenu d'un lien,
- et animation visualisant le déroulement du chargement (diodes).

Grâce à MUI, tous ces éléments peuvent être réagencés à la volée, par glisser et lâcher.

Comme IBrowse et AWeb, Voyager permet de règler un grand nombre d'options relatives à la présentation des pages, son comportement sur le réseau, etc (figure 2). Les réglages de polices de caractères sont assez restreints face à ceux offerts par AWeb. Voyager est en cela identique à IBrowse. De même, Voyager ne présente pas d'innovation majeure pour les couleurs, sauf l'option d'ignorer les réglages de couleurs effectués par les pages chargées : ce qui pourrait être intéressant pour lire rapidement une page dont le texte n'est lisible que si l'image de fond est chargée. Voyager permet également de choisir un serveur «proxy» (une sorte de relai stockant les pages et les fichiers les plus souvent consultés) pour les protocoles HTTP, FTP, Gopher et WAIS, et d'écarter certains sites de la consultation préliminaire du serveur «proxy». Parmi les options restantes, on trouve :

- taille et emplacement du cache,
- correspondances entre types MIME et applications,
- diverses mesures de «sécurité» optionelles (confirmation avant d'envoyer un formulaire de type «mailto:», avant d'enregistrer un marqueur «cookie», ou refus de fournir les informations optionelles concernant le navigateur, le système, etc au cours du dialogue HTTP),
- paramètres concernant le courrier électronique et l'accès aux forums (new).

Rappelons en effet que Voyager implémente en interne la faculté de lire les forums depuis longtemps déjà, ce que AWeb et IBrowse ne permettent pas. Bien sûr, les puristes objecteront qu'il vaut mieux utiliser un outil spécifiquement adapté pour cette tâche, ce d'autant plus que l'Amiga est assez bien doté en la matière (notamment avec Thor). Cela paraît assez raisonnable, car les possibilités de Voyager en la matière sont assez spartiates (affichage, stockage, recherche) voire encore boguées (citation plutôt fantaisiste des messages auquel on répond). Néanmoins, la possibilité existe dans Voyager et il convient de la signaler (figure 3).

Au contraire d'AWeb, Voyager est désormais capable de décoder et d'afficher les images seul, sans l'aide des «Datatypes». Comme pour IBrowse, cela lui permet d'afficher les animations au format GIF. Il est par contre regrettable que l'option d'utiliser les «Datatypes» n'ait pas été conservée, comme dans IBrowse:: il existe une grande diversité de «Datatypes» d'image disponibles, que l'auteur n'aura jamais le temps de reprogrammer dans Voyager. L'exemple le plus évident en est le récent format PNG. Les «Datatypes» sont l'un des concepts les plus intéressants du système de l'Amiga. Cela dit, le décodage et l'affichage d'images GIF et JPEG de Voyager est très rapide et on peut ajuster la qualité de l'image en fonction de la puissance de la machine dont on dispose (coût de l'algorithme de quantisation des couleurs, algorithme de tramage, etc).

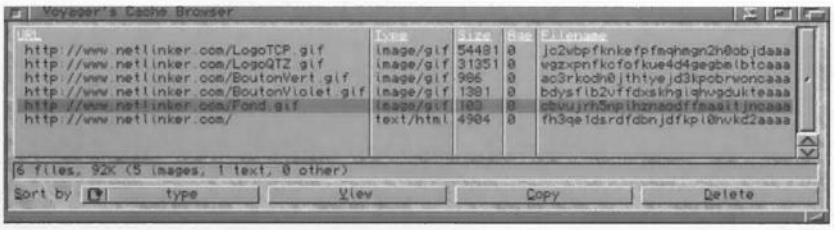


figure 4

La vitesse supérieure

Ce qui frappe, la première fois qu'on lance Voyager, c'est l'apparence de la page de présentation. Curieusement, l'ascenseur de défilement est à l'intérieur de la page. L'explication est pourtant simple: cette page est réalisée à l'aide de «frames» (mécanisme de subdivision des pages introduit par Netscape, à la fois très prisé et très décrié) et Voyager apporte d'emblée la preuve qu'il sait les reconnaître et les représenter.

Cette caractéristique a longtemps été réclamée par les internautes Amiga, car l'incapacité de gérer les «frames» conduit souvent à se voir interdire de naviguer sur tel ou tel site, même si l'examen du source de la page incriminée permet de se déplacer manuellement sur telle ou telle «sous-page». Voyager est donc le premier à en offrir la possibilité: on a vu qu'AWeb 2.1 permettait juste de lister les «sous-pages» éventuellement présentes, et on attend IBrowse 1.1, censé reconnaître et afficher les «frames»*(Ed: page suivante)*. On remarquera cependant que les «frames» conduisent à de graves problèmes de navigation avec Voyager: impossible de revenir une sous-page en arrière s'il n'y a pas un lien à cet effet dans la sous-page, ce qui est laissé au bon vouloir de son concepteur. Le bouton de navigation à cet effet reste inopérant ou transporte à la page complète précédente. On peut se rendre compte du problème en naviguant dans la documentation en ligne.

Voyager semble également être le plus rapide des trois navigateurs. Cela semble vrai pour le chargement et l'affichage des pages HTML comme pour celui des images. Cela dit, les différences ne semblent pas déterminantes. Il manque par contre la faculté de visualiser, voire de faire défiler, une page en cours de chargement, ce qui est agréable lorsque l'on charge une page de texte très longue.

Voyager est doté d'un mécanisme d'extensions similaire à celui de Netscape, etc: les «plugins». Il est livré avec un exemple assez intéressant: un outil de recherche sur le Web soumettant votre requête à quatre des moteurs de recherche les plus célèbres et vous permettant d'en suivre les résultats dans une page découpée en quatre «frames», le tout simultanément !

Enfin, Voyager est doté du meilleur navigateur de cache, dont la principale particularité est de permettre de visualiser tel ou tel document contenu dans le cache, grâce à un bouton à cet effet (figure 4). Pour le coup, Voyager fait appel à Multiview et aux «Datatypes» : il affiche donc soit le source HTML soit directement l'image si c'en est une. Le navigateur de cache permet également de sauver un document en lui redonnant son nom d'origine.

Panne sèche

La version d'évaluation de Voyager, comporte un certain nombre de limitations très agaçantes quand on veut justement évaluer le logiciel, et quand il ne s'agit pas tout simplement de «caractéristiques non encore implémentées». Ce qui n'est pas le cas de la durée d'utilisation limitée à 30 minutes, bien sûr, mais concerne un grand nombre d'options qui ne sont pas accessibles (réglages du cache, options de sécurité, etc). La version de démonstration d'IBrowse, par exemple, permet beaucoup plus de choses.

De plus, certains comportements pénibles ne semblent pas être propres à la version de démonstration. Comme l'impossibilité de désactiver le chargement de l'image de fond, l'absence d'un navigateur d'historique digne de ce nom avec classement hiérarchisé des pages déjà visitées (comme IBrowse ou AWeb). En effet, seul le bouton à liste déroulante de la zone de saisie de l'URL permet de revenir spécifiquement à une page, à moins d'utiliser le navigateur de cache à cet effet (un peu lourd...).

La documentation de Voyager précise qu'il est conforme au standard HTML 2 et implémente un grand nombre des extensions d'HTML 3.2, ceci tout en assurant un bon niveau de compatibilité avec les particularismes introduits par Netscape. Le fait est que Voyager peut centrer du texte à l'aide de la construction standard «<P ALIGN=CENTER>»,, comme avec le raccourci de Netscape «<CENTER>», mais pas dans les tables semble-t-il... Voyager reconnaît et affiche les tables, mais il faut impérativement que la déclaration de la table incorpore une mention de proportion occupée en largeur dans la page, sinon Voyager affiche la table complètement ratatinée (figure 1).

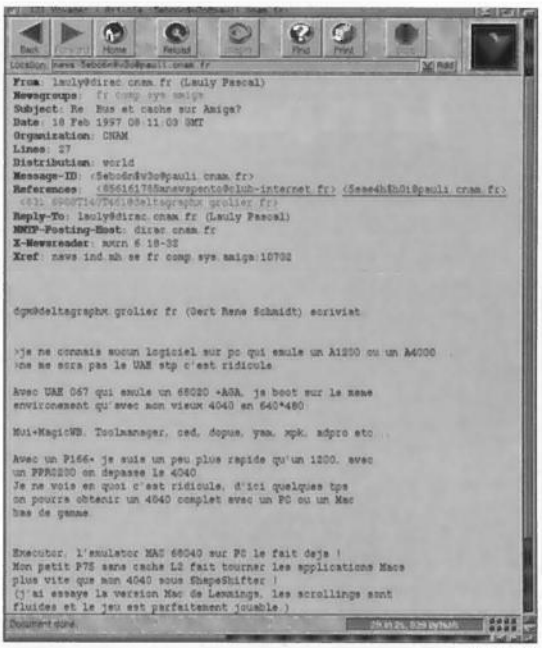


figure 3

Conclusion

Voyager est un navigateur Web performant et attrayant. Il est le premier sur Amiga à implémenter les «frames», ce qui n'est pas rien, compte tenu de l'engouement pour cette construction. Il est également très rapide et offre d'intéressantes innovations. Mais il est malheureux qu'il n'ait pas bénéficié des mêmes efforts au niveau de la rigueur de la reconnaissance du langage HTML reconnu. Sans doute que son auteur est maintenant en train d'y remédier.

Pour la petite histoire, l'explication des scores merveilleux de Voyager dans les statistiques de BrowserWatch, est sans doute la présence d'un lien sur ce site dans la page d'accueil par défaut livré avec Voyager... Il semblerait que maintenant que chacun a eu l'occasion de le tester, le soufflé soit un peu retombé: IBrowse a repris la tête devant Voyager, tous deux loin devant AWeb...

Voyager NG 2.10, contribuciel (contribution de 125 FF, auprès du BUGGS).

Voyager sur la toile:

http://www.vapor.com/voyager.html
La page officielle, avec téléchargement de la version d'évaluation 2.10.

http://browserwatch.iworld.com/stats/stats.html
Statistiques de fréquentation par les divers navigateurs du marché.

http://www.w3.org/pub/WWW/TR/REC-html32.html
La spécification de référence d'HTML 3.2 (en date du 14 janvier).

IBrowse 1.1: la riposte

La réponse du berger à la bergère ne se sera pas trop fait attendre... IBrowse est donc le second navigateur pour Amiga à reconnaître et afficher les «frames», grâce à cette seconde mise à jour, 1.1 (qui est donc plus récente que la 1.02 précédente...). Attention cependant, cette mise à jour n'est pour l'instant disponible que pour les versions commerciales (1.00 et 1.02), et nécessite MUI 3.8.

fig. 1

fig. 2

Mise à jour corrective...

De nombreuses bogues, comme le comportement erratique dans la fenêtre d'historique, ainsi que de nombreuses absences, comme l'impossibilité d'effacer tel ou tel élément stocké dans le cache sur disque, ont été corrigées dans cette nouvelle mouture.

Comme Voyager NG, IBrowse propose désormais un certain nombre de réglages relatifs à l'affichage des images : algorithme de tramage (Floyd-Steinberg, etc), choix de palette, etc. Comme dans AWeb, une fenêtre permet de suivre le déroulement de chaque connexion HTTP (qu'il s'agisse du transfert de pages HTML ou d'images).

Malgré ces corrections, il arrive encore à IBrowse de planter, voire de faire planter toute la machine. Le problème n'est pas toujours insoluble: une recette faisant souvent des merveilles consiste à augmenter considérablement la taille de la pile dans l'icône d'IBrowse («Information» dans le menu du WorkBench, une fois l'icône sélectionnée). J'utilise actuellement une pile de 40000 octets, et bien qu'ayant souvent quatre ou cinq fenêtres de navigation simultanées, je n'ai connu qu'un seul plantage avec IBrowse 1.1 (le réglage d'origine est toujours 8192).

La grande nouveauté d'IBrowse 1.1

C'est bien entendu l'arrivée des «frames» (cf. article sur Voyager NG). Ce fut une course effrénée à qui sortirait le premier un navigateur affichant convenablement ces «frames», course qu'a remporté Oliver Wagner, avec Voyager NG. Maintenant que nous en avons deux, nous n'allons pas nous priver de comparer les résultats...

Inutile d'aller chercher trop loin une page comportant des «frames»: le site de Vapor, éditeur de Voyager, en fait abondamment usage. Quelle surprise de constater que la page d'accueil est bien mieux affichée par IBrowse que par Voyager lui-même! Les figures 1 et 2, obtenues sur un écran 16 bits (65000 nuances) permettent en effet d'observer que Voyager gaspille volontiers de la place en affichant des ascenseurs, pour le défilement à l'intérieur d'une sous-page donnée, alors qu'ils ne sont pas forcément nécessaires. Par contre, Voyager matérialise les «frames» de manière assez élégante, alors qu'aucune démarcation n'est visible suivant les cas avec IBrowse. Par ailleurs, certaines informations de couleur, comme les fonds des sous-titres de cette page, ne sont pas prises en compte par Voyager.

D'autre part, IBrowse a une meilleure approche de la navigation avec les «frames» : le bouton retour fait revenir d'une sous-page en arrière, et s'il n'y en a plus, d'une page en arrière. Avec Voyager, on passe directement à la page complète précédente.

Une deuxième page permet de mettre à nouveau en évidence une quantité de points de mise en page où IBrowse s'en sort mieux que Voyager (figures 3 et 4). Comparez en particulier l'affichage de la seconde sous-page en haut à gauche, ainsi que le placement du texte «TSW MAILING LIST» en bas à droite. Enfin, remarquez que les images de la sous-page en haut à droite sont très différentes. En fait IBrowse rechargeait régulièrement une nouvelle image alors que Voyager s'était arrêté à la toute première.

En effet, IBrowse 1.1 reconnaît désormais la construction «META HTTP-EQUIV="REFRESH" ...>», forçant le chargement d'une nouvelle page, ou sous-page, après un délai donné. Bien sûr comme cette disposition peut se révéler pénible (c'est plutôt de la publicité qu'on nous donne ainsi à voir), il est possible de la désactiver par menu.

Dans la même veine, on remarquera la gestion des «cookies», ces informations succintes stockées chez vous sur la demande du site Web consulté, et que seul ce dernier pourra ensuite demander à recevoir, lors d'une visite ultérieure. Cependant, on peut demander à IBrowse de ne pas mémoriser de cookie systématiquement, mais de demander confirmation à chaque occasion.

Conclusion

IBrowse, qui semble être le plus utilisé des navigateurs Web sur Amiga, paraît également être celui qui a le traitement du langage HTML le plus rigoureux, tout en offrant un bon confort en matière d'ergonomie et de personnalisation. Sa plus grosse lacune reste la carence d'une impression graphique des pages.

S'il est rassurant de voir IBrowse et Voyager continuer à évoluer, on peut commencer à s'inquiéter pour AWeb, sur le site duquel les seules choses qui évoluent depuis quelques mois sont les extensions telles le module FTP ou le convertisseur texte...

IBrowse sur le Web:

Sites officiels indisponibles actuellement:
http://www.omnipresence.com/ibrowse
http://www.efd.lth.se/~f94sbu/ibrowse/

La mise à jour 1.1 pour les possesseurs de versions commerciales: http://www.hisoft.co.uk/ibrowse/support.html

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC**

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200)	**645 F**	**ACTION PAD (JOYPAD) - Amiga seul.**	**125 F - 2 pour 220 F**
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	KIT de transfert de fichiers AMIGA <=>PC (doc. F)	120 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA:	45F - les 2: 80 F	SOURIS CD 32 ou AMIGA (précisez SVP)	125 F - 2 pour 220 F
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP)	25 F - 3 pour 50 F	Câble NULL MODEM multistandard 5m: 145 F - 10m:	165 F
Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas	425 F	QUADRUPLEUR de MANETTES:	50 F - 4 pour 150 F
Carte MAGNUM **extension RAM A1200** - 8 Mo maximum - Fournie Oko	**375 F**	Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	**595 F**
Circuit CIA 8520 PLCC 391078-01 pour A1200	**145 F**	Circuit **8375** (318069-16) A500/2000	**55 F - 2 pour 95 F**
PAULA 8364(252127-02) Amiga500/2000	**55 F - 2 pour 95 F**	Circuit **GARY 5719** (318072-01)	**55 F - 2 pour 95 F**
Lecteur interne Amiga 500	285 F - 2 pour 500 F	Lecteur interne Amiga 600	285 F
Lecteur interne Amiga 1200	285 F	Câble imprimante (3 m)	40 F

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

PC TASK 4.1: 625 F TTC Port compris

Version complète multilingue sur écran: FRANCAIS /Anglais /Allemand
disquettes commerciales originales + manuel original complet
(Processeur 68020 -ou mieux- requis)

* * * \

Connectez-vous et surfez sur le Web

Amiga interneticus

Pour quelques années encore, se connecter à Internet, c'est d'abord une histoire de mots. En effet, certaines questions reviennent tout le temps : "Je ne comprends pas, mon Amiga me dit qu'il ne trouve pas le DNS, ca veut dire quoi ?".

Ce mois ci, nous allons donc donner quelques reperes essentiels de cette jungle linguistico-technologique.

Internet = protocoles

De par le monde, il existe de nombreux réseaux d'ordinateurs qui se sont connectés entre eux, formant des **"réseaux"** de reseaux. Internet est le nom donné au plus grand de ces réseaux parmi les réseaux.

Tous les types d'ordinateurs (stations de travail, ordinateurs personnels...) peuvent s'intégrer au réseau, à condition qu'ils puissent interagir avec les autres ordinateurs, c'est-à-dire qu'ils utilisent les protocoles qui régissent le fonctionement d'Internet.

On peut distinguer deux catégories de protocoles :

- les protocoles qui gèrent le voyage et la distribution des donnees (un peu comme votre facteur, et toute l'infra-structure de la Poste).
- les protocoles qui décrivent l'utilisation qui est faite de ces données.

Votre Amiga aura donc besoin d'un programme qui servira de **"facteur"**, comme *Miami*, et des programmes qui utiliseront ce facteur, chacun dans un but précis (*YAM, AmFTP, IBrowse...*)

Le voyage des données

Pour commencer, occupons nous du réseau lui même, et plus particulièrement du **"voyage"** des données échangées.

Les **"tuyaux"** qui forment Internet ont une taille tres importante mais ne sont pas extensibles. Pour éviter, au maximum, les "enbouteillages" par amas de grosses données, toutes les données circulent par «petits paquets» donc de façon plus fluide. La gestion des paquets se fait sur le principe suivant: l'ordinateur de «départ» sépare toutes les informations en suffisamment de paquets, et les ordinateurs du réseau s'occupent de trouver la meilleure «route» vers la bonne adresse : l'ordinateur «destination».

Le protocole qui règlemente les paquets, leurs tailles, l'adresse des ordinateurs, etc...s'appelle **IP** (*Internet Protocol*).

Le tri

Les paquets, comme une lettre, sont transportés dans une **"enveloppe"** qui sert au guidage d'un paquet tout au long de son voyage...

Une fois arrivé et l'enveloppe du paquet enlevée, les donnees sont transmises au *Protocole de Contrôle des Transmissions* (**TCP**) qui va les trier. Le texte, par exemple, doit être dirigé vers le programme de courrier électronique, tandis que le petit bout d'un fichier *lha* trouvé sur aminet, doit être dirigé vers le programme qui gère le téléchargement...

TCP * refile le bébé au bon programme, exactement comme le standard téléphonique d'une société dirige l'appel du client vers le poste de la personne désirée. La seule différence est qu'au lieu de parler de numéro de poste, on parle de numéro de **"port"**. Par exemple, le courrier arrive par le port 110 et le téléchargement passe par le port 21. Chaque programme qui utilise Internet, utilise donc, un numéro de port spécifique de sa fonction.

En fait, TCP n'est pas fermé: parmi tous les numéros de port possibles, tous ne sont pas réservés par TCP et donc il vous est possible d'en réserver un pour une application qui n'est pas décrite dans TCP.

Les programmes gérant tous ces échanges (nos "facteurs") sont appelés **"piles TCP/IP"** et sont sur Amiga : *AmiTCP, Miami* et *TermiteTCP*.

Adresser

Comme évoqué ci-dessus, un ordinateur qui veut transmettre un paquet à un autre, va se servir de l'adresse IP de l'ordinateur destination. Les adresses Internet sont composées de 4 chiffres séparés par des points. Pour des ordinateurs, c'est très pratique d'utiliser des chiffres, mais pour nous autres humains, comment se souvenir de «195.6.137.5» ou «195.6.137.14» ?

Les créateurs de TCP/IP ont donc prévu de donner un équivalent aux adresses numériques avec des adresses constituées de mots, comme «machin.truc.bidule».

Tant qu'à faire «machin», «truc» et «bidule» ne sont pas choisis au hasard. Prenons par exemple, mon Amiga, qui a l'adresse Internet «ppp56.hol.fr». Décomposons cette adresse :

- «machin» c'est le nom de l'ordinateur (je suis le numéro **ppp56**)
- cet ordinateur fait partie du réseau géré par le domaine «truc», ici **hol** pour la société Havas On Line.
- HOL est dans la hiérarchie «bidule» ici **fr**, donc en France.

Ce découpage logique a également l'intérêt de pouvoir identifier facilement **un** ordinateur, présent ou futur, parmi des dizaines de millions.

A chaque fois que l'on utilise une adresse en langage naturel («machin.truc.bidule») votre ordinateur va demander a un ordinateur spécialisé de la «traduire» en adresse numérique. Cet ordinateur dédié s'appelle un «serveur de nom de domaine» ou en anglais *Domain Name Server* (**DNS**).

Souffler

Après ces premières explications, vous avez compris, que pour utiliser Internet, il faut au minimum, un accès au réseau, une adresse pour son propre ordinateur, et connaître l'adresse d'un serveur DNS qui se chargera des conversions des adresses J'en vois un au fond qui se dit, c'est bien beau, mais ou trouve-t-on tout ca ?

Connecter

Dans le jargon Internaute, on appelle la société (ou l'association) qui vous permet d'utiliser, de fournir, ses «tuyaux» d'accès au réseau, un fournisseur (*provider* en anglais. Le sigle anglais ISP, pour Internet Service Provider se traduit couramment par FAI, Fournisseur d'Accès à Internet). Quant aux deux adresses (la votre et le DNS), c'est aussi le provider qui va vous les donner.

En fait, l'organisme qui gère les adresses IP à attribué a votre fournisseur un certain nombre d'adresses. Pour vous donner une adresse pour votre ordinateur le temps de votre connexion, le fournisseur peut :

- vous attribuer définitivement une adresse (toujours la même), on parle alors d'attribution *statique*.
- vous en **"prêter"** une le temps de votre connexion parmi celles qui sont encore disponibles à ce moment là, on parle d'attribution *dynamique*.

Là encore, différents protocoles de transport peuvent gérer l'attribution des adresses, comme *PPP, SLIP*... Votre fournisseur vous dira quel protocole ces ordinateurs utilisent.

Autoriser

Evidemment, il n'est pas fou; avant de vous autoriser à utiliser une de ses adresses et une partie du gros **"tuyau"** qui le relie au Net, l'ordinateur du fournisseur va s'assurer de votre identité donc que vous êtes bien un client de la société.

Pour cela, il utilise une procédure d'authentification: il vous demande votre nom (*Login*) et votre mot de passe (*Password*). Il vérifie alors que vos réponses correspondent aux informations qui ont été choisies lors de la souscription de votre abonnement...

L'authentification a lieu au début de la connexion, soit en tapant les réponses directement sur votre clavier, soit par un **"script"** qui répond aux questions (Login et password) à votre place, soit par un protocole dédié : **"PAP/CHAP"**.

Utiliser

Il nous reste à dire quelques mots des possibilités d'utilisation d'Internet. Chaque type d'utilisation est une *ressource* d'Internet. Les ressources les plus utilisées sont l'**email** (le *courrier electronique*), le **FTP** (ou *Protocole de Transfert de Programmes*, pour télécharger des logiciels, per exemple), l'**IRC** (*Internet Relay Chat*, ou on peut communiquer en direct avec un groupe, les participants envoyant leurs commentaires en "temps réel" pendant la connection), les **newsgroups** (groupes de discussions rassemblés par sujet : Amiga en général, Amiga et émulation, etc...) et le tres médiatique **WWW** ou **"World Wide Web"**, sur lequel on **"surf"** de site graphique en site graphique avec un logiciel spécial qui s'appelle un **"browser"**. Je vous renvoie aux numéros précédents où ces ressources ont déjà été détaillées par notre Corinne nationale ou par l'abominable yep (Yann Erick Proy) ;-)...

Thierry Lamblot:
Internet pas si facile que ça...

J'ai moi aussi mis les pieds à l'étrier il y a quelques mois et j'ai acquis un modem. Sur les conseils avisés des connectés d'Amigatel, j'ai choisi "Club-internet" comme provider (fournisseur) car il était possible de passer en local sur toute la France. En route pour le "surf". En fait de surf, ce sont des soirées de galère que j'ai connues. Je venais de mettre les pieds dans un monde que je ne connaissais pas et je ne m'étais pas du tout préparé à cette éventualité. J'avais pourtant pris bien soin de rassembler mes Amiga News pour m'aider mais hélas ce fut totalement insuffisant.

Mes déboires ont débuté à l'ouverture du paquet du modem (un US-Robotics Sporter Voice). La doc : vous utilisez Window 95, Windows 3,11...Ca commence mal. Le cordon est un DB25-DB15 et le port série de l'Amiga est un DB25 comme le modem. 24 heures de perdues car il va falloir se trouver un adaptateur que fort heureusement tous les revendeurs possèdent. Un ami m'avait envoyé une version démo de Miami et Term que j'installe sur mon disque. A moi le Net. Patatras, ma version de MUI est trop ancienne. Ca continue. Par chance, je vais à Paris le week-end suivant et achète le dernier set Aminet car il y a une version démo de MUI utilisable pour Internet. Au bout de quelques jours j'avais enfin compris que je possédais la "pile" nécessaire à mes premières connexions. Je lance Miamilnit comme prévu, après avoir entré les différentes informations nécessaires. Que des messages d'erreur. Je retourne sur Amigatel, peut être qu'une âme charitable... Banco! Mon modem est endormi et il faut le réveiller en utilisant Term. Après une heure passée au téléphone avec Term (atz, ats34=8, ati4..etc) et mon bon samaritain, me revoilà parti pour mes essais. Ca sonne, mais après.

Le lendemain, c'est au tour du Sysop d'Amigatel de me prendre par la main. Vérification des paramètres dans Term et entrée des paramètres dans Miami. Car cette fois on n'utilisera pas MiamilniT.

Question au Sysop.

Suis-je donc si nul que çà?

Non on est pratiquement tous passé par là. A défaut de me rassurer sur mes facultés intellectuelles sa remarque a au moins le don de me consoler. Il me précise qu'à l'invite dans Miami, je dois taper "clubint" puis F6 et F7 pour m'identifier auprès du fournisseur. Ok, maintenant ça marche.

J'ai volontairement abrégé. Mais pourquoi toute cette prose sur mes aventures?

Simplement, pour indiquer qu'Internet c'est fabuleux mais il faut s'y préparer et se renseigner. Il existe beaucoup de termes techniques qui ne sont pas du tout familiers pour le débutant. Je conseillerai aux débutants de commencer avec si possible un Kit de connexion qu'ils modifieront au fur et à mesure de leurs progrès. Il faut en effet quelques logiciels pour les différentes utilisations d'Internet. Ces programmes sont parfaits et n'ont rien à envier à ceux du monde PC. Mes problèmes m'ont inspiré pas mal de réflexions et j'ai émis l'idée de faire un article pour débutants en expliquant avec des mots simples. Heureusement Johann Girard-Cheron a relevé le défi en acceptant de rédiger un ou deux articles pour les débutants que nous sommes. Qu'il en soit remercié ici. L'entraide, ca aussi c'est l'Amiga.

Conclusion

Bien évidemment, je n'ai décrit qu'une petite partie du fonctionnement réel d'Internet. Si vous voulez plus de détails, je vous renvoie aux "**RFC**" qui décrivent précisement et en détail tous les protocoles utilisés. Ces documents sont disponibles gratuitement sur le Net. Le mois prochain, un article beaucoup plus pratique : comment choisir un fournisseur, et comment installer quelques logiciels pour débuter simplement sur Internet.

Appel aux internautes: êtes-vous contents de votre fournisseur Internet?

Dans le cadre de cette série d'articles, nous voudrions faire une petite enquête auprès de nos lecteurs. Envoyez-nous par courrier électronique vos commentaires sur votre fournisseur, l'efficacité de ses services et la qualité de vos connexions. Le mois prochain nous publierons les résultats.

Il est important de fournir votre location géographique, car ceci peut être un facteur important.

Notre adresse: anews@club-internet.fr

* Pour alléger ce texte déjà rempli de termes barbares, j'utilise directement le nom du protocole (TCP, IP...) sans préciser à chaque fois que je parle du «protocole» TCP ou du «protocole» IP.

Atéo Concepts

(Fabrication, maintenance et distribution)

Payement par chèque mandat ou CR
Frais de port : logiciel 40 Frs matériel 75 Frs tower 150 Fr
Contre Remboursement ajoutez 60 Frs

Tel : 02 40 85 30 85
Fax :
E-Mail :
Adresse : Le Plessis
44220 - Coueron
(proximite de Nantes)

Périphériques

Disque Dur 1.7 Go IDE ..... 1590 Frs
Disque Dur 350 Mo FSCSI 3 .. 850 Frs
Disque Dur 1.2 Go FSCSI 3 ..1850 Frs
Lecteur ZIP 100 Mo SCSI 2 .. 1290 Frs
CD-ROM 8x interne SCSI ..... N.C.
CD-ROM 8x interne IDE ..... 725 Frs
Graveur SONY CDU926S .... 2990 Frs
Scanner 600x600, 24 bits .... 2690 Frs

Mémoires

4, 8, 16, 32 Mo à 60 ns (EDO) .. N.C.
1 Mo ZIP A3000 (Occas.) ..... 300 Frs
RAM GVP 16 Mo à 70 ns ..... 1090 Frs
RAM GVP 16 Mo à 60 ns ..... 1290 Frs

Accélération

Blizzard 1230/50 MHz ..... 1190 Frs
Blizzard 1240 ERC/40 MHz .. 2290 Frs
Blizzard 1260/50 MHz ..... 3990 Frs
Blizzard 2040 ERC/40 MHz .. 2990 Frs
Blizzard 2060/50 MHz ..... 4890 Frs
Cyberstorm 40/40MHz .....3090 Frs
Cyberstorm 60/50 MHz ..... 4990 Frs
Modules SCSI 12xx et Cyber ... N.C.

Mais Aussi...

Souris 2 ou 3 boutons .... 129/139 Frs
Matériel d'occasion ..... N.C.

Les Cables

Rallonge 3.5" vers 2 x 3.5" .... 120 Frs
Cable 2.5" vers 3.5" ..... 59 Frs
Cable 2.5" vers 2.5" et 3.5" ..... 79 Frs
Switch d'écrans ..... 449 Frs
Plein d'autres modèles disponibles ainsi que des cables sur mesure

Produits Atéo

Branchez 4 périphériques IDE
(cables + nappes + docs + boîte)
Atéo IDE mux pour A1200 .... 249 Frs
Atéo IDE mux pour A4000 .....199 Frs
Interface pour Clavier PC
Pour A1200 en tower ..... 349 Frs
Pour A2/3/4000 ..... 399 Frs
Mise à jour ROM (Ver. 1.6) ..... 80 Frs
Boîtiers Atéo TOWER
Boîtier Tower A1200 (+ interface clavier PC + clavier) ..... 899 Frs
Boîtier Big Tower A2/3000 .. 1090 Frs
Ext. Zorro II RBM (7 slots) ..... 1590 Frs
Lecteur disquette DD int. ..... 210 Frs

Cartes d'extensions

Carte SCSI 4008 (DMA) ..... 1290 Frs
I/O AlfaData (1 Par + 2 Ser) . 690 Frs
Picasso IV (4Mo) ..... 3290 Frs
CyberVision 64/3D (4Mo) ... 1990 Frs

Liste des CD-Rom et/ou Catalogue des produits disponible sur demande

Prix modifiables sans préavis. SARL au capital de 50.000 Frs. RCS : St Nazaire B 403 546 443

pOS et Java: la fin de la crise Amiga ?

par Christopher Potter

La situation générale de l'informatique, côté hardware

En regardant l'informatique en général, on se rend compte que l'on est dans une période de turbulences extrêmes. Le hardware de l'Amiga n'est pas le seul en 'perte de vitesse'. En effet, un grand nombre d'architectures sont en train de débuter un long et douloureux déclin comme l'Amiga il y a quelques années. Car la compétition devient féroce entre contructueurs de microprocesseurs, qui, de plus, doivent construire des usines de plus en plus chères pour les nouvelles générations de puces. Et dans ce cas, la logique économique joue à plein. Il faut vendre en grande quantité pour arriver à survivre.

Côté processeur, on peut se demander le futur, à moyen terme, de processeurs (même très performants) comme le MIPS de Silicon Graphics et l'ALPHA de Digital. Ce dernier a comme seul avantage d'être le seul processeur RISC supporté par NT et le processeur ayant la puissance réelle la plus grande (900 MFlops théorique pour 450 Mhz).

Restent le PowerPC et le SPARC de Sun. Ces deux processeurs font parties des plus vendus (hors Intel). Le SPARC a l'avantage d'être fabriqué par Sun, le fameux créateur du concept JAVA, qui a decidé avec d'autres de s'attaquer frontalement au monopole de Microsoft.

Quant au PowerPC (architecture hardware ouverte en opposition à celle d'Intel qui ne permet que le bête clonage), processeur le plus vendu après le Pentium (mais plus de dix fois moins quand même), il souffre du nombre réduit de 'grands' systèmes d'exploitations (sauf AIX d'IBM et MacOS, mais NT 5 ne sera pas disponible car les ventes ont été insuffisantes sur PowerPC) mais la lente descente d'Apple fait planer des doutes sur le long terme. Néanmoins, on peut considérer que le PowerPC est un des seuls processeurs pouvant tenir tête à Intel pour le long terme (surtout qu'Intel n'a toujours pas de processeurs RISC/64 bits et que la transition va être très difficile. Ce processeur s'appelle Merced et est prévu pour 1999).

L'attaque de la plateforme Intel est donc terrible, que cela soit pour l'instant contre le Mac, et à moyen terme contre tous les constructeurs de station de travail. Ceci est extrêmement dommageable. Un monopole dans l'architecture des processeurs ne peut être accepté, PowerPC et un autre processeur RISC (Sparc, Alpha ?) doivent rester une alternative.

Côté systèmes d'exploitations

Il y en a beaucoup ! Windows 95 et NT, OS/2, Unix, MacOS, plus rares AmigaDOS, NextStep ou plus récents BeOS, pOS. Ici aussi les choses changent très vite. MacOS n'ayant pas réussi à sortir son MacOS 8 et ayant fait l'erreur de ne pas changer de processeur et d'OS en même temps (68000->PPC et MacOS->NeXTstep) est en train de perdre la partie. Son seul salut pourrait venir de Java.

Mais Mac n'est pas le seul à être marginalisé. C'est aussi le cas de OS/2. Quant a Be, il semble qu'il restera l'OS pour les puristes des systèmes d'exploitation, un peu comme NeXT, car le risque est trop grand pour les développeurs. D'ailleurs, la production de la BeBox a été arrêtée (mais BeOS tourne sur d'autres PPC). Pour le futur, il nous reste donc Windows95 pour les particuliers et une nouvelle guerre qui pourrait bientôt faire rage entre NT et Unix dans le monde scientifique et technique.

Peut-on accepter cela aussi ? Non, bien sûr. Un monopole du système d'exploitation est encore plus inacceptable que celui du processeur (dans ce cas, le développeur du système d'exploitation peut en théorie faire ce qu'il lui plait, comme sortir de nouvelles versions incompatibles avec la précédente pour forcer l'achat, pratiquer des prix prohibitifs, ...)

Revenons auprès de notre Amiga

Après avoir mis le cadre, on peut poser la question: et nous, Amigaïstes? Et bien nous, nous sommes chanceux, dirai-je. Après des années de non-évolution majeure, un certain nombre de développeurs et d'utilisateurs sont toujours là et bien là. Voir la liste partielle à la fin de l'article.

Bien sûr, des poids lourds ont disparu (*Scala, SAS-C, ArtDepartmentPro, PPage*), mais je dirai, qu'en regard de ce que l'on a subi, c'est presque minime! Surtout, d'autres les ont remplacés (sauf Scala je crois). *StormC++* pour SAS/C, *ArtEffect* pour *Photogenics* ou ADPro, *PageStream* pour ProPage, *PPaint* pour *DPaint*, *DrawStudio* pour *ProDraw* et ainsi de suite...

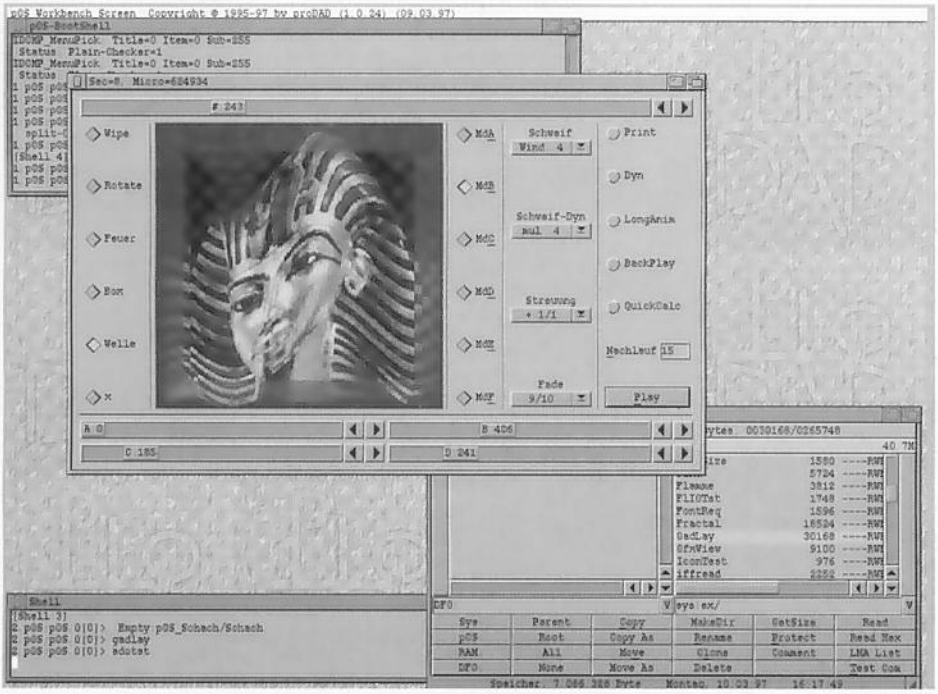
Avec Internet, le développement de logiciels s'est même accentué! Sur Amiga, même si nous n'avons pas les poids lourds Netscape ou InternetExplorer, nous avons trois browsers WEB sérieux (*IBrowse 1.1*, *VoyagerNG* et *AWeb*) et bientôt un 4ème, *WebCruiser* pour AmigaDOS et pOS (de l'équipe qui a fait ClassAct, le concurrent de MUI) qui acceptera **Java** d'ici l'été! Le revers de la médaille, c'est un peu trop de développement concurrents. Une certaine coordination serait la bienvenue et permettrait de canaliser les énergies.

Optimiste

Vous me direz, il est bien optimiste... Et bien oui, car depuis peu, nous avons deux très bonnes raisons de l'être. Elles s'appellent **JAVA** et **pOS**.

Mais tout d'abord, une précision. Les amigaïstes se séparent en plusieurs catégories.

- Les 'puristes', pour qui l'Amiga n'est et ne sera qu'une machine 'fermée' et exceptionnelle. Actuellement ils sont surtout interessés par le concept de l'A\Box de Phase5 ou de la carte PowerUP.
- La 2ème catégorie veut une architecture ouverte, le plus standard possible mais sans processeur Intel, donc avec un PowerPC. Ils sont donc naturellement interessés par le transAM (Pios One) de Pios.
- Et le dernier groupe, veut pouvoir acheter un PC dans la boutique du coin mais continuer avec un OS et des logiciels proches de l'AmigaDOS (ils sont intérésses par pOS pour PC).



Ecran pOS

pOS, un AmigaDOS 4.0 sans en avoir le nom ?

Jusqu'à maintenant, aucun futur hardware et OS pouvait être espéré pour l'Amiga. Les sources de l'AmigaDOS étant propriété du défunt Escom, aucune chance de voir un portage sur une autre plateforme. Pareil pour le hardware, qui, tant qu'AT n'était pas racheté, ne pouvait plus évoluer sauf à l'aide de cartes d'extensions (quoiqu'une carte CV64 ou PicassoIV ca change déjà la vie!).

Heureusement, la société proDAD a décidé depuis 2 ans de développer un OS, le pOS, quasi-clone de l'API AmigaDOS (la différence se résume presque à rajouter pOS_ devant les fonctions! Tout existe, datatypes, localisation, intuition, layers, ...) mais qui sera disponible sur plusieurs plateformes (bien sûr l'Amiga et le Draco, mais aussi pour le Pios ONE, et des bruits circulent pour une version Intel).

Pourquoi pOS est-il enfin LA bonne nouvelle depuis plus d'une année? Tout d'abord parce que ce ne sont pas des paroles, pOS existe vraiment. Je l'ai testé, cela marche, même si cela utilise encore certaines fonctions de l'AmigaDOS (donc, on ne peut pas encore booter directement en pOS). pOS et les fichiers pour le développement prend 7 Mo. La somme de travail faite par proDAD est impressionante, même si pOS est encore un Prototype (nommé EpOS). Bien sûr la version qui sortira dans le commerce sera directement démarrable.

Les atouts de pOS

- Le plus grand, il semble qu'il faille TRES PEU de temps pour porter un code AmigaDOS. A tel point que l'on peut penser qu'une grande partie des logiciels actuels vont exister en version pOS (certains sont deja annoncés comme ArtEffect, WebCruiser, et un bruit persistant dit que MUI existera pour pOS, Stefan Stunz ayant dit qu'il porterait MUI sur les futurs clones d'AmigaDOS). Fred Fish et ProDAD viennent d'annoncer que le nouveau CDROM 'Geek Gadget 2' contiendrait tout un ensemble de développements pour pOS (ADE pour pOS est apparemment fini)! Le *même* binaire généré par cet environnement tournera directement sur AmigaDOS et sur pOS.
- Une plus grande rapidité par rapport à AmigaDOS sur mon Amiga 4030 (visible par exemple lors d'un déplacement de fenêtre de type opaque-move). EpOS travaillant actuellement en planar, seules certaines cartes graphiques permettent cette vitesse. La version finale utilisera le chunky.
- On peut aussi citer un système de gadgets autorisant le re-dimensionnement automatique, les bulles d'aide, les menus animés, l'utilisation en interne de 24bits pour les couleurs, quitte à faire un tramage pour lorsque pOS travaille sur un écran 8 bits, le shell par défaut du type KinCon, ...
- De plus, pOS va permettre de protéger votre investissement. La plupart des développeurs faisant payer une licence quelque soit la plateforme. Par exemple, Haage&Partner m'a écrit en me disant que je pouvais acheter la version AmigaDOS d'ArtEffect, et que les versions pOS (68k, PPC, ..) seront disponibles sur Aminet gratuitement ou contre un petit supplément.

JAVA, le deuxième joker

Quel rapport entre Java et le futur de l'Amiga? Et bien, Java permet d'avoir des exécutables qui tournent sur n'importe quelle plateforme SANS recompilation ou modifications. Bien sûr, il faut posséder sur cette plateforme un 'interpréteur', appelé *JavaVirtualMachine* (JVM). Le code interprété étant beaucoup plus lent qu'un code compilé, une JVM est généralement fournie avec un compilateur à la volée JIT (Just In Time), permettant de réduire la différence code compile/code Java à environ un facteur 3-5. Comme notre chère machine possède toujours de nombreux virtuoses du clavier, plusieurs JVM pour l'Amiga sont en cours. Le projet le plus sérieux s'appelle MOca, est développé par Finale-Development et utilise leur logiciel ClassAct. MOca sera composé d'une machine virtuelle Java avec un JIT (date prévue: mi 97. Voir

http://www.finaledev.com).

Et alors ? Et bien, dès que Java sera disponible, vous pourrez utiliser tous les logiciels écrits en Java. Par exemple, Claris a porté un certain nombre d'applications en Java comme le célèbre WordPerfect, CorelDraw, ... La plupart des éditeurs (Borland avec le tableur Quattro, ...) prévoient des versions Java. Vous pourrez donc acheter ces logiciels qui sont complètement indépendants du hardware et les utiliser sur votre Amiga! A noter qu'il faudra quand même une certaine puissance CPU (060 ou plutôt PowerUP).

Conclusion

On vient de voir que d'un coup, notre machine allait pouvoir sortir de son isolement et que de nouvelles perspectives s'offrent à nous. Le choix hardware va s'agrandir avec l'Amiga sous PowerUP et le Pios ONE, le tout en gardant notre système d'exploitation favori, même s'il ne s'appelle plus AmigaDOS mais pOS, et en élargissant à terme les logiciels disponibles grâce à Java. L'esprit Amiga va pouvoir survivre et se développer, même s'il ne concernera plus le hardware qui se sera standardisé (mais aura l'avantage d'être achetable dans la boutique du coin).

Christopher Potter

Ingénieur Applications Parallèles

NB: j'ai écrit cet article après l'annonce du rachat d'Amiga Technologies par GATEWAY 2000. Néanmoins je n'ai pas voulu prendre cet élément en compte, car il est trop tôt pour savoir quelles sont leurs intentions.

NB2: une seule interrogation quand même concernant pOS pour PowerUP. Phase5 a déclaré ne pas être intéressé par pOS. Ils changeront sûrement d'avis lors qu'ils verront le nombre de développeurs Amiga qui sont devenus développeurs pOS. A ce sujet, rejoignez-nous, tous les renseignements pour joindre les développeurs pOS se trouvent sur www.prodad.de (la version 1.0.24 de pOS est également disponible sur le site pour les développeurs).

- Haage&Partner (StormC++, STORMwizard, ArtEffect, DrawStudio,...)
- ProDAD (pOS, Monument Designer, Cavin, Coktel)
- MacroSystems (MovieShop)
- Cloanto (PersonalPaint 7)
- Softwood (FinalWriter97)
- SoftLogik (PageStream)
- NewTek (LightWave)
- HiSoft (IBrowse, Twist, Cinema4D)
- Digita (WordWorth)
- Vapor (VoyagerNG, AmIRC, AmTelnet, AmFTP, Microdot)
- Finale Development (ClassAct, MOca, Webcruiser, Voodoo)
- Phase5 (CyberGL, CyberGraphX, Osiris) - d'autres societes: les éditeurs de TurboCalc 4, Turboprint 5, Cinema4D, Real3D, ImageFX, etc.
- et des developpeurs du Domaine Publique de MUI, Miami2, YAM, THOR, etc...

C.POTTER SE FACHE! Arrêtez la sinistrose!

J'ai décidé d'écrire ce petit article après avoir lu AmigaNews No.100. Franchement, lire des pages et des pages d'anciens Amigaistes plus ou moins nostalgiques, j'ai trouvé cela vraiment pénible, même si pour certains, j'etais content d'avoir de leurs nouvelles. De plus, leur demander de donner leur avis sur l'avenir du concept Amiga alors qu'ils ont quitté le bateau pour certains depuis des années, c'est un peu stupide (certains parlent par exemple de Maple sans savoir que la dernière version 3 existe pour Amiga...). Quant à ceux qui écrivent dans AmigaNews pour se deculpabiliser de vendre leur Amiga pour un PC, c'est plutôt la psychanalyse qui peut les soigner.

Notre cher magazine ayant décidé de tomber dans la déprime, j'ai décidé que cet article serait peut-etre le dernier tant qu'il ne retrouvera pas un 'second souffle'. Je ne crois pas en effet que les Amigaïstes (les fans du hardware OU du système d'exploitation) qui restent trois ans après la faillite de CBM puis celle d'ESCOM ne veuillent lire des lamentations continuellement.

A moins que cela soit du masochisme.

QUEL SYSTEME POUR QUEL AMIGA?

par Georges Tarbouriech

(Ed: Georges avait à peine fini de re-écrire cet article -pour les raisons qu'il décrit ci-dessus- que nous avons appris le rachat de l'Amiga par Gateway 2000, un événement qui peut, encore une fois, tout changer en matière de systèmes. Bon, nous allons vite publier l'article avant que Compaq ne rachète Gateway 2000...)

Dans le numéro 98 d'ANews, vous avez peut-être lu mon article sur les outils de développement; il y avait un encadré de dernière minute annoncant le rachat de Next par Apple qui commencait par ces mots: "L'article que vous venez de lire est bon à jeter à la poubelle". Eh bien, ce n'était pas de celui-là qu'il s'agissait! J'avais écrit un papier concernant un Amiga qui pourrait être équipé de NextStep! Vous imaginez peut-être mieux le choc de l'annonce d'Apple. Il se trouve que cet article s'est perdu dans les méandres des telecoms; par conséquent l'encadré cité plus haut n'avait ni queue ni tête là où il était placé! J'ai donc refait ce texte sur les OS à notre disposition, puisque le précédent (concernant NextStep) n'a plus de raison d'être après l'acquisition de Next par Apple; le voici.

A\Box, PIOS, pOS, Rebol (LAVA), Magma...

Ca fourmille dans la communauté! Malheureusement l'Amiga n'a toujours pas trouvé acquéreur lorsque j'écris ces lignes. Tous ces "candidats" ne feraient-ils pas mieux de se regrouper, de mettre toutes leurs idées en commun et de trier? D'autant plus qu'ils ne semblent pas chasser sur les mêmes terres! C'est une raison supplémentaire de s'unir puisque ça permettrait d'élargir la gamme.

Quelle machine, quel processeur?

L'annonce de Phase 5 semble intéressante; attendons la concrétisation. PIOS n'a pas l'air mal sur le papier, mais... Tout le monde semble d'accord pour travailler sur une base de processeur ayant une architecture RISC. Que le processeur choisi soit un Motorola, un HP, un Mips ou autres, qu'il y en ait un ou plusieurs, n'est pas le vrai problème à mon avis. Encore une fois, faire oeuvre commune me semble indispensable, surtout si les produits proposés s'adressent à l'ensemble des utilisateurs. Il y a une clientèle pour des machines "bas de gamme" afin d'avoir chez soi un ordinateur performant, convivial et peu cher, et il y en a une pour des stations de travail très puissantes et très sophistiquées mais accessibles au point de vue du prix. Ceci, bien sûr, à la condition de faire mieux que ce qui existe déjà!

Quel système?

Dans l'optique d'un nouvel Amiga , il n'y a qu'une alternative: partir d'une page blanche ou "taper" dans ce qui existe.

Le premier cas entraînerait un délai énorme avant le lancement de la nouvelle machine; or, le retard est déjà trop important par rapport à la concurrence. Même si parmi les candidats, certains disent être très avancés dans leur OS, je suis très réservé; si ce système n'est pas révolutionnaire et fiable (c'est rare!), il est voué à l'échec! Le POS de ProDad semble très avancé, mais il me semble beaucoup trop proche de l'OS actuel; nous y reviendrons. De plus, pour être vraiment "dans le coup", cet OS devrait tourner avec n'importe quel processeur. L'idée semble d'ailleurs faire son chemin un peu partout... Cela permettrait de travailler sur des systèmes existants.

- Le **MacOS** est sur la fin; il va être remplacé par Rhapsody, autrement dit NextStep; seulement, Apple veut conserver une compatibilité avec MacOS, avec comme résultat que ce système apparaîtra beaucoup plus tard que prévu. Le Mac se retrouve donc dans une situation comparable à l'Amiga: un délai de mise en place si long qu'il risque de signer son arrêt de mort! Mon rêve d'une véritable alternative à Wintel s'éloigne à grands pas!

- **Windows NT** (qui semble presque terminé avec la version 4.0!) se veut le vrai rival d'Unix; toutefois, ce produit sera toujours un produit Microsoft! Mais il faut lui reconnaître l'ouverture vers d'autres processeurs que ceux d'Intel. Enfin, son point le plus marquant est certainement la logithèque qu'il apporte avec lui. Ceci dit, on est très loin d'Unix et *NT, OS réseau par excellence*, c'est du vent! Il est très bien dans SON environnement, par contre en réseau hétérogène c'est une calamité! Il a pour lui les outils Internet/Intranet en standard, c'est tout! Et il est mieux que 3.11, encore heureux! (et que 95, vous savez, l'OS en "kit"!)

- **OS2** est un système performant, vraiment "objet". En plus, il possède Rexx et Object Rexx; par contre, la logithèque n'est pas celle de Microsoft et la compatibilité entre les "Fenêtres" et lui, est appelée à disparaître. Heureusement, Lotus est là! Notes et sa suite (Domino, CC...) sont des produits fabuleux; par contre, combien de temps faut-il pour maîtriser de tels monstres?

- **BeOS** est un système que je ne connais pas; il semble attrayant mais a priori je ne lui trouve rien de révolutionnaire. De plus, le manque de logiciel est quelque chose que la communauté Amiga connaît trop bien; ça limite l'enthousiasme pour ce qui me concerne!

- **Magma**: l'inconnu! L'idée est séduisante sur le fond, mais sur la forme.. L'Amiga OS est aujourd'hui le seul OS 32 bits de moins de 10Mo (même avec logiciel réseau et DP indispensables). Faire aussi compact avec les machines d'aujour d'hui me semble irréaliste; quant à la simplicité, j'avoue que j'ai de gros doutes. Mais, sait-on jamais, compte tenu des antécédents du concepteur?

- **pOS** est certainement le plus proche de l'Amiga OS, et pour cause! Mais justement, n'est-ce pas là le problème? Je suis le premier à dire contre vents et marées que l'OS de l'Amiga est une merveille; mais il date; il a vraiment besoin d'une refonte. Pour ce qui est de l'apparence, on peut dire que l'Amiga OS s'est contenté de deux versions en 12 ans: les versions 1 et celles à partir de la version 2. Je pense qu'il serait temps de changer le "look" en plus d'améliorer les capacités. Avec l'OS 3.0 ou 3.1 nous avons un système performant mais, même avec le DP, probablement l'interface la plus laide du marché ; enfin les goûts et les couleurs... Par contre, question "gourmandise", en ressources il est toujours loin devant tous les autres! Sans vouloir être désagréable avec les gens de ProDad, je ne suis pas convaincu; attendons...

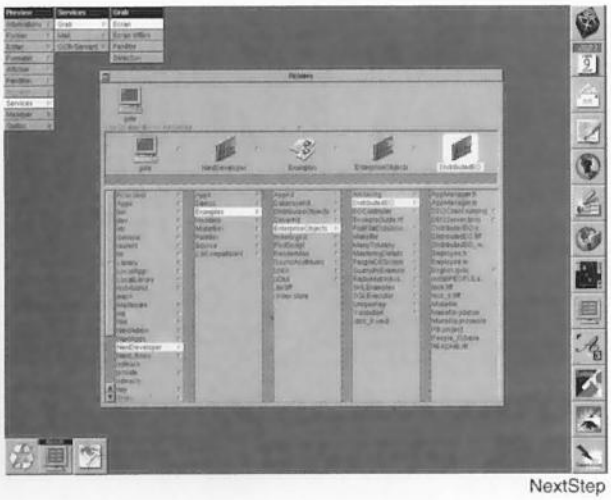
(Ed: D'après ceux qui ont vu pOS de près (et ce n'est pas le cas de Georges), ce qu'il faut savoir, c'est que même si l'API de pOS est équivalente à l'AmigaOS (donc, les sources se recompilent presque directement), le fonctionnement interne est différent, ce qui fait que pOS amène un nombre non négligeable d'améliorations. De plus, la force de pOS, c'est de ne plus être lié au hardware.

Il est actuellement difficile de parler avec précision au sujet de pOS, car nos correspondants qui s'intéressaient à ce langage sont devenus développeurs enregistrés et n'ont plus le droit d'en parler!

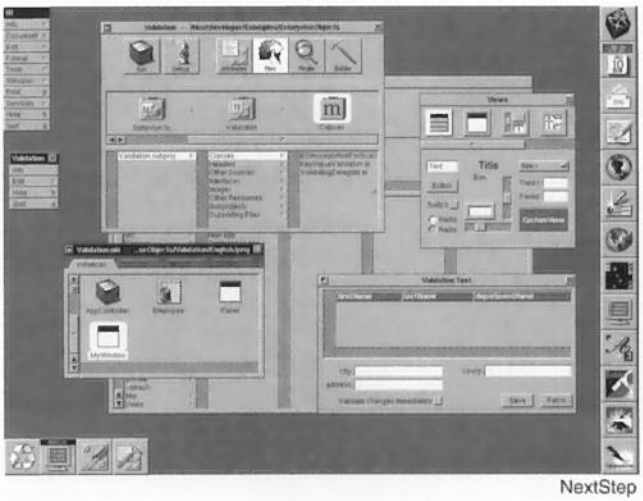
Un dévéloppeur pOS m'a dit ceci:

«La chose la plus importante: après deux années de rumeurs et de projets jamais réalisés, pOS est une REALITE. Il tourne sur mon Amiga, même si ce n'est pas la version finale. Le concept Amiga va encore bien et va aller de mieux en mieux. Et il y a pire à côté de nous (pense à ceux qui ont investi dans OS/2 ou dans NT pour PPC !»).

- **Unix**; il en existe tout plein! Certains ont un noyau très compact, des interfaces graphiques à vous couper le souffle, à tel point que si vous le souhaitez, vous ne voyez même pas Unix! L'utilisateur moyen (ce n'est pas péjoratif) peut travailler sur cette machine sans connaître quoi que ce soit au monde Unix et avec une convivialité qui n'existe même pas dans le monde "Wintel". Vous ne me croyez pas? Si vous n'avez jamais eu l'occasion, allez voir une station SGI (Silicon Graphics) Indy ou Indigo, ou une machine équipée de NextStep; vous



NextStep



NextStep

m'en direz des nouvelles! Au passage, si vous remarquez une certaine similitude (ou une similitude certaine) avec Windows95 (ou NT) rassurez-vous, ce n'est que pure coincidence!

Les atouts de Unix

L'intérêt majeur de ce choix, c'est dès le départ, un système multi-tâches, multi-utilisateurs, pouvant se connecter immédiatement sur un réseau... Le deuxième atout, c'est la possibilité de choisir l'interface graphique, tout en conservant si on le souhaite, d'autres interfaces pour des raisons de compatibilité et de portage d'applications (*Motif, X11, OpenLook*...). Par contre, ça fait beaucoup de couches empilées!

Encore un point important: les langages. Sous certains Unix, vous disposez de quatre ou cinq langages en standard. Qu'est-ce-qui empêcherait d'en ajouter qui soient novateurs dans un éventuel Unix Amiga? Sous NextStep, il y a *Objective C*; pourquoi ne pas le choisir? Il est plus naturel pour quelqu'un connaissant le C, de passer à l'Objective C qu'au *C++* ; en plus, c'est un langage très compact.

N'oublions pas que le monde Unix dispose d'une force cachée: GNU (**G**NU is **N**ot **U**nix!); ce groupe fait un travail énorme sur les langages et ses produits se retrouvent pratiquement sur tous les Unix; les compilateurs des différents C (C, C++, Objective) de NextStep sont signés GNU!

Le monde Amiga le connaît bien, puisqu'il a porté *Gcc* sur cette machine. Et GNU, c'est du DP! Pourquoi pas d'autres encore? Voir à ce sujet l'article de Damien Guichard (No 85) au sujet du langage Eiffel; je trouve son idée excellente. Enfin, l'inévitable *Java* devrait aussi être présent; celui-là, il est fort possible qu'on n'ait pas fini d'en entendre parler! Pour ma part, je suis assez réservé; je veux dire, qu'y a-t il de révolutionnaire là-dedans? Que penser de LAVA? Là encore l'idée est attrayante; à voir! La communication inter processus (IPC) que simule *ARexx* sur l'Amiga d'aujourd'hui fait partie intégrante des systèmes Unix. (Encore une parenthèse: on commence à parler de *Rexx* et de *Perl* dans le monde Wintel! Personnellement, je trouve ça très rigolo!).

Je ne m'attarderai pas sur tout ce qui est communications, puisque c'est du standard sous Unix.

N'oublions pas non plus, le DP qui sans être celui de l'Amiga, est impressionnant. Unix a "grandi" par le DP, et c'est même une de ses raisons d'être! C'est un monde où la contribution de chacun est fortement encouragée (voir Free Software Foundation).

La convivialité de NextStep

Puisque nous sommes dans Unix, il ne faudrait pas oublier celui de Commodore pour l'Amiga! (enfin, quand je dis Commodore, c'est parce qu'il a commercialisé le produit). C'est un excellent portage du Système V et il ne faudrait pas grand chose pour l'adapter à des machines modernes. Par contre le noyau, ce n'est pas *Mach* comme sur NextStep, et l'affichage ce n'est pas *Display Postscript*! Mach, c'est l'oeuvre d'une Université (Carnegie Mellon); le noyau peut sans doute se négocier... Pour ce qui est de l'interface, par contre; les GUI citées plus haut (*X11*, *Motif* ou *OpenLook* et assimilés) ce n'est vraiment pas la convivialité de *NextStep*; je suis désolé, mais on y revient!

Pub: L'un des grands concepteurs d'OS, Sun, équipe certaines de ses stations de NextStep (*OpenStep* pour être précis!) Et OpenStep sur une SPARC20, c'est vraiment impressionnant! Savez-vous que pour presque 2000F de moins que WNT4.0 Server, vous pouvez équiper votre PC de NextStep? (*Ed: mais le prix est tout de même de 5950FHT pour 1 licence Nextstep pour Pentium, version utilisateur*). A ce jour, NextStep fonctionne avec des processeurs Motorola, Sparc, Intel.. Précisons toutefois que le "package" développeur NextStep, lui, n'est pas franchement cadeau! (mais quand on voit le prix de NT Server...) La logithèque NextStep, n'est pas celle de Microsoft en quantité, mais en qualité, c'est autre chose! Enfin, il y a un DP NextStep!

En résumé

-soit on choisit un système parmi les plus répandus, et il ne s'agit plus d'un Amiga ou d'un de ses clones (je n'ose même pas y penser!);

-soit on prend le plus proche, c'est-à-dire le pOS, et il ne s'agit que d'une évolution;

-soit on prend un Unix et ce n'est plus non plus un Amiga.

Donc, pOS semble la solution "raisonnable" et Unix la solution "ouverte"... Alors, bien sûr, j'aimerais comme vous tous, je pense, un OS bien à "nous" et aussi novateur que celui de 1985 (quand je dis cela c'est pour le côté "révolution"; bien évidemment, il devrait tourner sur n'importe quel processeur! je sais, je l'ai déjà dit, mais ça me paraît primordial); poussons le raisonnement : pour moi l'Amiga a une particularité unique, c'est la possibilité d'émuler n'importe quel OS; ce serait très bien de conserver cette faculté en standard, qu'il s'agisse d'émulation matérielle ou logicielle; mais avec tout ça, on retombe dans le travers d'Apple cité précédemment. Dix-huit mois me semblent un minimum pour réaliser un tel boulot, et encore... Dans 18 mois vous savez avec quoi nous travaillerons? Moi, je l'ignore, mais j'ai très peur! En 18 mois, j'en connais un qui va bien profiter du manque total de concurrence, si vous voyez de qui je veux parler! Oui, lui, l'usurpateur! Ce n'est pas que l'Amiga ou le Mac lui faisaient de l'ombre, surtout commercialement, mais ça lui "donnait" des idées! Comme apparemment, il n'est bon qu'à piquer celles des autres... Bon, je m'emporte!

Vous avez parfaitement le droit de n'être pas d'accord avec ce qui précède; ce n'est qu'un éventail de possibilités! Je ne détiens pas la vérité et je ne prétends surtout pas connaître la solution (je reste persuadé que si on faisait une enquête sur les souhaits de la communauté Amiga, il y aurait des centaines de réponses différentes concernant aussi bien les machines que l'OS!) De plus, il est certainement déjà trop tard pour se lancer dans un tel processus. Si l'Amiga disparaît, et j'ai bien peur que le Mac n'en ait plus pour très longtemps, que va-t-il nous rester? En dehors d'Unix, à nous les petites "Fenêtres"! Corinne, au fond, c'est sans doute vrai: je suis un irréductible gaulois (pourtant Unix, ce n'est pas gaulois)! Malheureusement, je n'ai rien d'Obelix, sinon j'aurais bien envoyé quelques menhirs sur la garnison de Redmond! Mais, le pire, c'est que le "Jules César" des lieux serait capable de les vendre en faisant croire que c'est lui qui les a inventés!

GeorgesTarbouriech

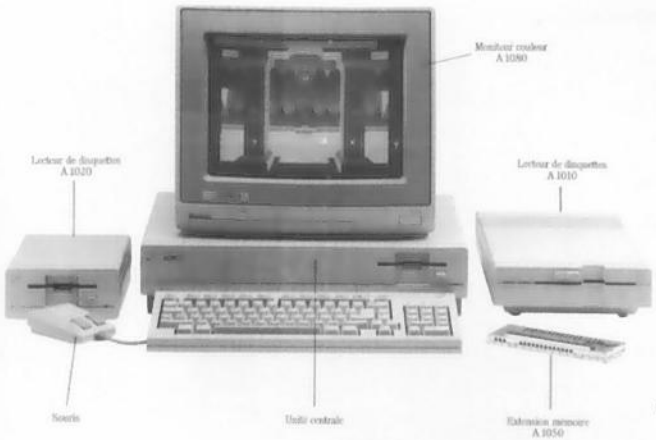
Ten Years After

Souvenirs, souvenirs

Dix ans de Commodore, deux ans d'Amiga Technologies, ça fait en réalité douze ans d'Amiga, déjà ! Ces douze années pourraient porter un titre du style:

"Espoirs déçus" ou "Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la manière de couler une entreprise destinée à réussir" ou encore "Commodore et les occasions perdues"...

Allez, un petit historique quand même !



A1000

- En 1982, une société nommée Hi-Toro est créée dans le but de développer des jeux vidéos . Elle change son nom pour Amiga.Inc afin de ne pas être confondue avec le fabricant de tondeuses à gazon ! (ça ne s'invente pas !)
- En 1984, un ordinateur répondant au nom de code "Lorraine" et possédant des caractéristiques incroyables "tape" dans l'oeil de Commodore qui achète carrément la société Amiga.Inc . C'est le point de départ de la saga Amiga .

A2000

A2500

A3000 Tower

Arbre généalogique

- **1985:** Lancement de l'Amiga 1000 . Une révolution au prix fort !
- **1987:** Deux d'un coup : l'Amiga 2000 et l'Amiga 500 apparaissent à quelques mois d'intervalle .
- **1989:** La station PAO Amiga: le 2500! Une exclusivité Europe ?
- **1990:** Ce qui aurait pu être la deuxième révolution; naissance de l'Amiga 3000.
- **1991:** Arrivée du CDTV; gigantesque flop qui permettra à Philips de vendre son CDI un an plus tard !
- **1992:** Le coup de l'Amiga 600; ça, c'était une idée qu'elle était bonne !
- **1993:** La même opération qu'en 87, lancement quasi simultané de l'Amiga 4000 et de l'Amiga 1200 .
- **1994:** La CD32 débarque; ce n'est pas la "baie des cochons" mais ça y ressemble !

Revenons en arrière, plus précisément à l'apparition de l'Amiga 1000.

Technologiquement, un coup de tonnerre dans la micro! Commercialement, un semi-échec! Le prix de vente de l'Amiga 1000 était peut-être dissuasif? Quant à la logithèque... La politique "cohérente" de Commodore a peut-être aussi refroidi les foules ! Ce n'était que le début des bourdes! Pourtant, si l'on considère le contexte de l'époque, les autres micros deviennent caduques en ce jour de juillet 85.

Une petite phrase tirée de la revue américaine "INFO" :

"Le 23 juillet 1985: Si vous vous intéressez à l'histoire, vous vous rappellerez certainement cette date; c'est le jour où les PC d'IBM, les Mac d'Apple et beaucoup d'autres merveilles de notre décade sont devenus obsolètes."

Une publicité de Borland sur Amiga World :

"La vitesse de l'Amiga va devenir une migraine, une douleur et un vent debout dans la compétition". Le monde "micro" semble sous le choc et c'est le début des déclarations d'intention. Tout le monde est sur le pont : Borland, Lotus, WordPerfect et même Microsoft!

Technologie

L'Amiga reste le premier ordinateur personnel à avoir été :

- commercialisé avec un système d'exploitation muti-tâches
- commercialisé avec un système 32 bits
- capable d'afficher plus de 16 couleurs en standard
- capable de bénéficier d'une option genlock abordable
- livré en standard avec lecteur de disquette double face
- livré en standard avec une souris deux boutons
- capable d'offrir un shell et une interface graphique en même temps
- disponible avec un son digital 4 canaux sur la carte mère
- livré en standard avec une synthèse vocale
- apte à auto-configurer les cartes d'extension

Il y a bien d'autres qualités encore peu ou pas répandues sur des machines de ce type:

La possibilité de travailler avec la plupart des OS disponibles et souvent en multi-tâches ...

La possibilité pour ces émulations de partager les mêmes périphériques ...

De plus chaque OS peut être utilisé en réseau! Si vous avez une émulation PC vous pouvez vous relier au réseau côté PC et côté Amiga; idem pour l'émulation Mac et ne parlons pas d'Unix!

Une stabilité "solide"; en dehors de certains logiciels ou de problèmes mémoire la machine reste difficile à "planter"; ce n'est pas le cas pour d'autres OS plus ou moins multi-tâches!

Une faible "gourmandise" en mémoire plus une relativement bonne gestion de celle-ci ! (Parlez-en aux utilisateurs de Mac ou de PC sous Windows3.x !)

Un format standard d'échange de fichiers entre applications bien avant tous les autres.

Des tailles d'exécutables plus qu'acceptables, y compris pour les logiciels "riches".

Une communication inter-processus par l'intermédiaire d'Arexx . Olé ! (Excusez-moi, je n'ai pas pu résister !)

Une organisation bien architecturée à la Unix : sur l'Amiga, il n'y a pas des bibliothèques partout!

Et s'il n'y avait que les bibliothèques qui soient en vrac sur certains OS !

Sur des configurations musclées, la possibilité de lancer une multitude de tâches de fond, à fortiori en réseau ! (C'est Shell que j'aime !)

Même si ce n'est malheureusement plus d'actualité, l'Amiga était seul capable il n'y a pas si longtemps, de jouer des animations ou des vidéos plein écran (et fluides en plus !).

Je pourrais continuer longtemps comme ça, mais il me faudrait un numéro d'ANews et vous partiriez avant la fin (c'est peut-être déjà fait d'ailleurs !)

Matériel

Les machines qui ne sont jamais sorties :

- A1000+: 32 bits AGA avec disque dur IDE et clavier séparé . Ça vous fait

CDTV

CDTV

CD32

pour ma part je n'en ai plus qu'un de disponible ! (Picasso, AMaxIV, A2410, GoldenGate, VGA, SCSI PC et puis on est presque coincé !) .

- **CDTV:** La SetTopBox avant la lettre! Un marketing tellement agressif qu'environ un an plus tard, Philips fera croire au monde entier qu'il a inventé le concept du CDI!
- **A600:** Le rossignol ou comment régresser? Je n'ai toujours pas compris l'intérêt de cette machine qui finissait par valoir plus cher qu'un 500 en étant moins performante!
- **A4000:** Attendu avec impatience par la communauté, il a déçu! Pourquoi l'IDE à la place du SCSI? Pourquoi seulement 256 couleurs? Pourquoi pas de DSP? Pas de portage d'Unix SVR4 (il était annoncé !)
- **A1200:** Un bon remplaçant du 500 ! Caractéristiques proches du 4000 mais enfin un prix acceptable! Quand même de beaux loupés (horloge par exemple et IDE bien sûr !)
- **CD32:** Pourquoi essayer de chasser sur les terres de Sega quand on est incapable de lancer un produit? Vous avez déjà vu les pubs de Sega ou de Sony ?

Logiciel

A la sortie de l'A1000, on recensait 25 logiciels aux Etats-Unis; en France, s'il y en avait 10, c'était le bout du monde . Pourtant, les projets étaient nombreux, mais :

- Le Turbo Pascal de Borland pour l'Amiga n'a jamais vu le jour !
- La version de 123 pour l'Amiga aurait été vue mais uniquement dans les bureaux de Lotus !
- La version de WordPerfect pour Amiga s'est très vite éteinte et n'a jamais été capable d'utiliser les capacités de la machine !
- La contribution de Microsoft à l'Amiga, le Basic, est resté figée à sa première version !

La "valse" à contretemps

- Superbase était multi-plate-forme à l'origine (Atari, PC, Amiga). Il a bien évolué sur PC, moins bien sur Amiga, avant de disparaître de la scène PC (merci Microsoft ! pourtant Access n'est vraiment pas la panacée, loin de là !)
- DPaint a été porté sur PC où il a fait un flop !
- Sculpt 4D est parti sur Mac; depuis ...
- Imagine, Real3D ont été portés sur PC; ça "marche" moyennement (au plan commercial)
- Lightwave a été porté sur SGI et PC; ça pourrait bien finir par faire du bruit!
- Scala a été porté sur PC (où il ne semble pas faire un malheur !)

J'en oublie certainement; mais que peut-on conclure ? Ce qui est bien pour l'Amiga, ne l'est pas pour les autres machines ? Les portages sont-ils de qualité moyenne ? Manque-t-il un petit quelque chose ou est-ce un état d'esprit qui fait la différence?

A vous de choisir; selon les cas, je dirais qu'il y a un peu de tout ça !

Que reste-t-il 12 ans plus tard ?

De nombreux possesseurs d'A1000 refusent de s'en séparer! (Peut-être à cause des autographes sous le capot !)

Des possesseurs d'A2000 peuvent encore aujourd'hui faire de leur machine l'une des plus puissantes du marché! Pour une machine de 10 ans, ce n'est pas mal! Essayez de trouver un PC ou un Mac de 10 ans et voyez ce que vous pouvez faire avec!

Des propriétaires de 3000 les conservent précieusement (j'en connais au moins un !) : un SCSI de grande qualité, un flicker intégré, Unix SVR4 ...

Et le 3000 a aussi encore beaucoup de possibilités d'extension .

Les 1200 et 4000 étant les derniers arrivés, on peut espérer qu'ils aient encore de beaux jours devant eux!

Enfin, il nous reste une infinité d'extensions de toutes sortes: cartes graphiques, accélératrices, mémoire, mémoire de masse, émulateurs ... Le marché de l'occasion n'est pas non plus négligeable. N'oublions pas le domaine dans lequel l'Amiga reste le plus fort: le DP!

Qui a "piqué" quoi à qui ?

Le premier travail des créateurs d'OS a été d'augmenter le nombre de couleurs APRES l'arrivée de l'Amiga . L'un d'eux a même dû "concevoir" une interface graphique; elle s'appelait "Fenêtres" et c'était une merveille (d'indigence) . Apple lui a même fait un procès!

Après avoir dénigré le multi-tâches qui ne servait à rien, tous les concepteurs d'OS n'ont eu qu'une idée: faire un système multi-tâches ; certains ont mis des années pour arriver à l'équivalent et d'autres cherchent encore (alors ils se tournent vers Unix, NextStep pour être précis !).

S.Hawes a adapté Arexx à partir du Rexx d'IBM; IBM pour sa part, l'avait rangé aux oubliettes. Paradoxalement, IBM le ressort sur OS2 ! Etrange, n'est-il pas? (surtout qu'il y a OLE et que l'IPC ils connaissent à IBM puisqu'ils développent un Unix !)

A l'exception d'Apple, ces "produits" ne sont pas des OS mais des "programmes" rajoutés à l'OS! Et que c'est dur de se débarasser de l'OS de base! (je devrais dire DOS, parce que c'est pire !)

Pour ce qui est du son, de l'animation, de la vidéo, il est facile de savoir qui a "pompé" sur qui! Pratiquement 10 ans pour arriver à l'équivalent de l'Amiga!

Depuis quelques temps, les autres systèmes font aussi bien ou mieux question performance, mais que de difficultés pour arriver à faire fonctionner tout cela ensemble ! Qui n'a pas joué avec les IRQ et les DMA ne sait pas ce qu'il a perdu ! Quant au fameux Plug and Play, je l'ai déjà dit, ça plugue mais ça play pas souvent !

Et quelles configurations nécessaires pour faire tourner tout ça !

Demain, peut-être ...

Ce qui est désolant, c'est l'incapacité des différents "propriétaires" de l'Amiga à avoir su conserver une incroyable avance technologique . Ne parlons pas de l'inaptitude au commerce! C'est certainement la fin d'une époque, mais espérons que c'est aussi le début d'une autre! Il est évident que je ne nie pas les qualités des PC ou des Mac, mais je trouve qu'ils manquent de personnalité, si j'ose dire ... Objets inanimés, avez-vous donc une âme ?

A dans cent mois pour le numéro 200 d'ANews avec une rétrospective sur la machine qui a bouleversé la micro de l'an 2000: l'AmigaPiosNextStepProDad ! Il pouvait faire tourner n'importe quel OS, c'était le plus puissant et le moins cher de tous les ordinateurs personnels, et surtout, c'est toujours le cas!

Beaucoup d'informations sont tirées d'Amiga World ou des compte-rendus des conférences développeurs . Toute similitude ne serait donc pas fortuite !

penser à quelque chose ?

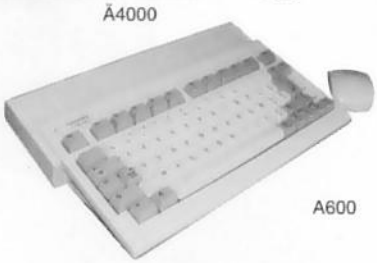
- A3000+: 68040, AGA, SCSI et DSP AT&T3210; présenté au Devcon 1992, soit un an avant le 4000! Quelques anciens développeurs de Commodore seraient en possession de ces quelques machines, les heureux hommes !
- A300: prévu pour être un 500 bridé et moins cher . En fait, il donnera naissance au 600 !
- A2200: un 3000 bridé avec un disque IDE (rien à voir avec le 2200 commercialisé par une société canadienne peu avant la faillite de Commodore).

Pour nous, en Europe, il a manqué une chose essentielle, le Toaster Video! Il aurait pu donner une crédibilité qui a toujours manqué à l'Amiga. (J'assimile le Toaster à une machine, alors que c'est plus une énorme suite logicielle, mais quand même !)

Maintenant, celles que nous connaissons :

- **A1000:** un luxe difficilement abordable pour beaucoup. La machine était certes extraordinaire, mais elle valait presque 15000F en France à sa sortie! Pour un ordinateur personnel, c'était placer la barre un peu haut! Il y a 12 ans, c'était le prix d'une petite voiture !
- **A500:** La machine de jeux grand luxe! J'ai payé 8000F celui que j'ai acheté à mon fils avec 3 disquettes "Premiers Pas"! Eh oui, la disquette "Workbench" et la disquette "Extras" étaient mal étiquetées! Le comble, c'est que le vendeur ne voulait pas me les changer! Glissons sur le sérieux!
- **A2000:** encore des tarifs d'enfer! Encore une logithèque à faire peur! Par contre, une première: deux OS sur la même machine si vous le souhaitiez! Un PC dans un Amiga, qui l'aurait cru? Question tarif, il valait mieux être étudiant ou enseignant; ils avaient une réduction, eux! Avec la réduction, c'était quand même 12000F avec un "henaurme" disque dur de 20Mo! Capacité largement suffisante pour installer deux OS!
- **A2500:** La PAO couleur sur Amiga; un 68020 et un logiciel: ProPage! Cette machine n'est pas sortie aux Etats-Unis (sous cette appellation tout au moins, celles-ci étant multiples : A1500, A2000+)
- **A3000**: un kickstart sur disquette, mais la possibilité d'avoir Unix SVR4! Extraordinaire! Le prix aussi! En plus, une version Tour était disponible (à condition de ne pas être pressé !) Son intérêt était évident: la place disponible (7 slots); mais c'est vite rempli;

A4000



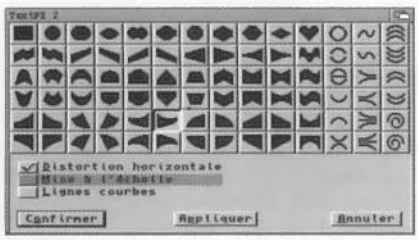
A600

A1200

TextFX 2

Mise à jour : 290 F — Version 2 : 490 F

Les incroyables effets de Texte de PageStream



PLUS DE 18 EFFETS D'HABILLAGE

Médaillon, Emblème, Spirales, Ondulation, ...

Et c'est sur Amiga!

PLUS DE 66 EFFETS DE DÉFORMATIONS

On peut également créer ses propres formes ou tracer ses propres chemins (Ces deux nouvelles fonctions TextFx nécessitent la possession de PageStream 3.2 et suivant).

VECTORISATION COMPLÈTE DES TEXTES

Chaque lettre devient un dessin vectoriel et permet toutes les combinaisons possibles de masques ou de camouflage.

CACHE FACILITÉ

ARTEFFECT

Version 1.5 : 790 F — Version 2 : 1290 F

La puissance d'un vrai mode 24 bits enfin sur Amiga

PLUS DE 30 EFFETS SUR-PUISSANTS

Filtres de couleurs dynamiques, négativisation, postérisation, stylisation, relief, athénisme, circonvolution, enroulement, mosaïque, caricature, contour, ...

DESSIN À MAIN LEVÉE

Ceci vous permet de contrôler les modes, l'opacité, l'intensité, la densité, la couleur transparente pour réaliser à la main de véritables «peintures».

RETOUCHE PARFAITE DE L'IMAGE

Modélisation des scanérisations, adoucissement, déformation, brillance, noircissage, masques particuliers ... plus de 20 modes professionnels enfin à votre portée.

Nos autres créations ou exclusivités : A.B.E. 570 f, TypeSmith 690 f, ArtEffect 790 f, PageStream vf 3.2 1990 f, Décollages 290 f, **Spouleur** 190 f, Pilotes 190 f, StormC 1990 f, StormWizard 490 f, Hisoft Devpac vf 3.50.i 795 f, Jennifer 200 f, Annabella 320 f, Bien débuter 190 f, Encyclopédie tome 1 «Exec» 320 f, Encyclopédie tome 2 «Matériel» 320 f,...

Tout le matériel : Lecteur HD externe 830 f, USR 56000 Sportster 1120 f, USR 56000 Courier 1890 f, Stylus 600 color 2190 f, Stylus 800 color 3190 f, Canon BJC 4200 1680f, Blizzard-1230 1070 f, Blizzard-1240 1970 f, Blizzard-1260 3870 f, SCSI Blizzard 670 f, Coprocesseur 50 Mhz 485 f, Rapid Fire SCSI 990 f, **Topolino** 245 f, Topolino A2000 290 f, Cyberstorm-60 4570 f, Amiga 1200 HD 270 MO 3640 f, Emplant Mac/PC SCSI luxe 3490 f, Réseau Ariadne 1690 f, Disque dur IBM, Scanner,...

Tout les logiciels : Turbocalc 490 f, BurnIt 675 f, Termite TCP 490 f, Ibrowse 240 f, PCTask 685 f, Wordworth 490 f, ImageFX 1190 f, TVPaint 1290 f, TurboPrint 450 f, ...

NOUVELLE EXCLUSIVITÉ : DrawStudio, le plus puissant logiciel de dessin vectoriel sur Amiga. Disponibilité début juin.

Éditions A.D.F.I.

La force d'un créateur en action.

Résidence les Cottages
83 rue André Theuriet
F63000 Clermont Ferrand.
Téléphone : 33+ 04.73.93.77.31.
Télécopieur : 33+ 04.73.34.05.15.

Traitement prioritaire CB + 20 F :
- *Appelez et attendez notre opérateur.*
- *Paiement uniquement par carte bancaire.*
- *Nous vous rapellerons dès la validation de votre commande.*

Port sans matériel	40 F
Port avec matériel	70 F
Assurance 0 à 6000 F	+30F
Port Étranger	+15 F
Eurochèque	+15 F

Notion de typographie

Des détails, des détails...

La dernière fois, nous avons vu quelques principes de base utiles à connaître pour le démarrage. A partir de ce mois-ci, nous allons revoir en détail les différentes étapes de la chaine graphique.

La deuxième étape est la composition au cours de laquelle les textes sont saisis, les images et les illustrations sont travaillées. La maquette a été réalisée au cours de la première étape : la conception.

La saisie des textes et leur mise en forme.

Les textes peuvent être saisis dans un traitement de textes (Final Writer, Wordworth, etc..) ou dans un éditeur de texte, comme PageLiner. L'inconvénient de PageLiner est qu'il ne peut pas formatter le texte directement par l'intermé diaire de menus, par exemple. Cependant, le formattage est possible. En effet, on peut utiliser les codes de formattage de PageStream, mais il faut les connaître. De toute façon, cette méthode n'est pas pratique et le travail reste fastidieux et lourd à gérer. On le saisira donc "au kilomètre" puis il faudra le formatter dans PageStream. Dix styles sont disponibles et ils sont tous directement paramétrables (sauf le graissage du caractère, mais ce manque peut être contourné avec l'option de texture du caractère en lui définissant une épaisseur de trait). Voyons les paramètres des différents styles : plein (texture modifiable dans l'option "Objet/ Texture", cumulable avec les autres styles),
italique (définissable de -60° à +60° pour avoir une inclinaison visible sinon, vous pouvez faire plus),
souligné (double souligné, barré, particulier pour chacune des 3 options : définition du trait, son application à un mot, un caractère ou l'ensemble de la sélection et son décalage par rapport à la ligne de base),
contour (épaisseur),
ombré (texture de l'ombre, décalages horizontal et vertical, un angle peut lui être attribué dont l'origine est la ligne de base),
inversé (texture, décalages gauche, droite, haut et bas définissable à partir de la ligne de base),
petites capitales (hauteurs horizontale et verticale),
exposant (hauteurs horizontale et verticale, décalage par rapport à la ligne de base),
indice (comme exposant).

Les styles sont utilisés pour donner de l'effet au texte en fonction de l'objectif du projet. Ils permettent également une harmonisation du document. En effet, moins il y a de caractères, plus il est agréable à voir. Essayer de créer une pub avec 7 ou 8 caractères, vous vous appercevrez qu'il est complètement illisible.

Lisible ou visible

Ensuite, il faut choisir ses polices suivant 2 objectifs : lisible ou visible. Pour cela, étudions les caractères de plus près. Selon la classification Vox-Atypi, il existe 11 caractéristiques esthétiques et selon la classification Thibaudeau, il n'y en a que 6. Voyons cette dernière. Elle est basée sur les jambages (empattements) des caractères :
Elzévirs (empattement triangulaire),
Didot (empattement filiforme),
Egyptiennes (empattement carré ou rectangulaire),
Antiques (sans empattement, sans plein ni délié),
Ecritures (calligraphie),
Fantaisies (caractères divers).

Les caractères visibles servent à être ... vus

Se sont les antiques et les fantaisies. Les caractères lisibles sont les elzévirs, les didot, les égyptiennes et les écritures. Ils sont utilisés par exemple dans les rapports, les compte-rendus. Ainsi, une police antique (helvetica ou avant-garde) sera utilisée par exemple pour des titres et du times ou du garamond (elzévirs) pour le texte (contrairement à ce qui est fait dans notre revue préférée!).

C'est au moment de la conception, donc de la création de la maquette que vous allez définir les caractères et leurs styles (remarquez l'importance de cette phase). Pour vous faciliter le travail, éditez un catalogue de vos polices de caractères en utilisant le scénario "Impression de la Typothèque", ainsi vous pourrez les choisir concrètement.

Conclusion

Voilà, vous avez maintenant de bonnes notions de typographie, vous allez pouvoir créer de belles compositions.

GARAMOND — Elzévir

VALANCIA XLIGHT-ITALIC – Didot

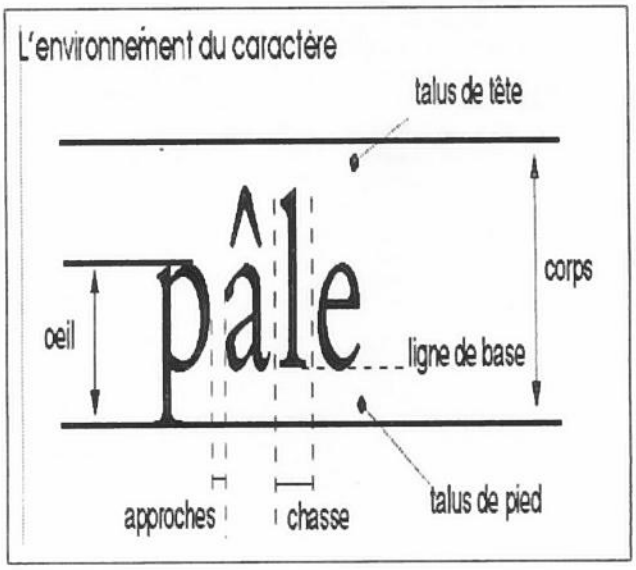
COURRIER – Egyptienne

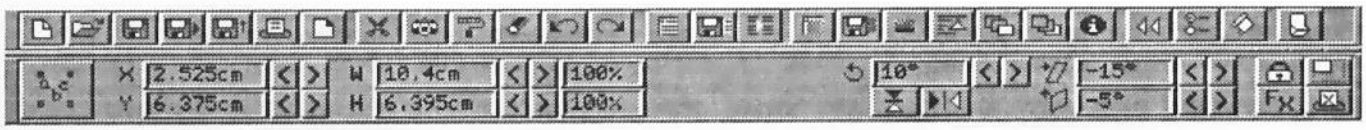
TRIUMVIRATE — Antique

Arenski – Ecritures

HOLTZSCHUE FANTAISIE

Exemple de caractères selon la classification Thibaudeau





Concon chez les Haëfesses

Riorques

Concon

Pour Concon, l'aventure commence lors d'un échange de missives avec son ami helvète le "grand Rélèque". Celui-ci l'incite à passer alliance avec les "Haëfesses", peuple encore assez méconnu des Amigadoniens. Le grand Rélèque voudrait que Concon fasse révéler aux Amigadoniens, par le truchement du grand conconteur "Anniouse", l'intérêt du commerce avec les Haëfesses.

Concon n'est pas très chaud pour ce genre d'aventures. De nombreux conseillers l'en ont déjà dissuadé. Les Haëfesses peuvent se montrer très dangereux, ils paraît même qu'ils n'aiment pas les Dracons. Et son Dracon, Concon y tient. Son Dracon a plusieurs belles partoches. Elles ont déjà été maintes fois trouées, les partoches de son Dracon, mais toujours avec une patience exemplaire, Concon les a raccommodées, à l'aide d'un "dix-csalves" bien aiguisé.

La premiere rencontre

Elle a tardé cette première rencontre, et puis, à force d'insistance du grand Rélèque, le jour arrive où Concon doit faire les premiers pas vers le fief des Haëfesses. Comme cadeau, Concon a choisi une toute nouvelle partoche qu'il a récemment acquise en Germanie, une "jase", et qu'il a sans trop d'imagination baptisée "Jase Hun", sans doute parce qu'elle venait de l'orient et parce qu'elle est jumelle avec "Jase d'oeufs". Concon veut marquer le coup avec un cadeau, mais Concon n'est pas benêt, il n'a pas apporté les partoches auxquelles il tient le plus. Celle-ci est une jeune qui n'est pas encore très "éduquée".

Concon s'avance vers la façade du Grand Touleboks, tout de même confiant. Il positionne la grande molette, rentre la clef qui ouvre la porte fatidique, la tourne, la bobinette cherra-t'elle ? Elle choit. Bon signe. Concon dépose sa partoche, visiblement ému. Il referme la porte, et tout devient gris. C'est normal, se dit Concon. Ça boute ! Il est dans une vraie purée de pois angloise. Le brouillard n'arrive pas à se dissiper. Concon attend, attend jusqu'à ce qu'il comprenne qu'il a été joué. Oh, les méchants Haëfesses lui ont dérobé sa partoche. Il décide de bouter lui-même, et consulte le menu. Là, il fait semblant d'ignorer sa partoche invisible et sort enfin du brouillard. Le paysage connu le rassure. Son Dracon l'a sorti de là, bien fidèle.

Concon réfléchit. Comment va-t'il retrouver "Jase Hun"? Il n'y a qu'un moyen, c'est de retourner au grand Touleboks. Il y va avec "Jase d'oeufs" qui seule, peut l'aider à retrouver la disparue. Il y parvient, s'empresse de la reprendre, et s'enfuit bien vite du Touleboks. Si "Jase d'oeufs n'avait pas été là, Concon aurait perdu "Jase Hun" à jamais.

Concon est gêné d'envoyer une missive à son ami Rélèque. Il s'avoue vaincu, et la tête basse, lui renvoie la clef. Il ne le sait pas encore, mais les Haëfesses n'aiment pas les jases orientales. C'est pour cela qu'il n'a pas réussi à faire alliance avec les Haëfesses. Et c'est pour cela aussi qu'il s'appelle Concon...

Le grand Touleboks

La fatalité

Le temps a passé. Une guerre a eu lieu. Une terrible guerre alors qu'il passait un fleuve. Il a été attaqué par des "Riorgues" qu'il avait bêtement provoqués. Tout allait bien, il aimait bien se payer une petite séance avec les "Riorgues", et il s'en sortait toujours bien. Il amenait chaque fois une partoche différente, et elles en ressortaient requinquées. Son Dracon volait plus vite après. Mais cette fois, en plein dans le feu de l'action, le fleuve baissa soudain et le courant se tarit.

Et là, dans l'obscurité soudaine causée par les fourbes "Oeufs des Heffes", les Riorgues furent sans pitié. Ce jour-là, ils ont déchiqueté sa plus grosse partoche, celle où il gardait ses trois dés et où il avait beaucoup de clés et de documents, de brosses et de pinceaux. Tout a été réduit en petits morceaux. Le souvenir est encore tout frais.

Et aujourd'hui, alors qu'il remonte péniblement sa partoche trouée, Concon est une fois de plus victime de l'organisation intégriste "Di Rectori Opus Dei".

On l'imagine, Concon, copiant lymphatiquement un grand répertoire, quand tout-à-coup, mille démons, la copie bloque sans crier gare !

Concon reboute aussitôt, rapide comme l'éclair, c'est ce qu'il sait faire de mieux, Concon: bouter.

C'est un bouteur de première classe, sûr qu'en 732, il aurait été plus rapide que Charles Martel pour bouter les Maures hors de Poitiers.

Donc, Concon reboute, et il sent confusément que son grand disque ne tourne pas rond. Non, il ne s'est pas ovalisé, mais une grave erreur s'est glissée dans notre dessin de droite. Saurez-vous la retrouver ?

Les plus observateurs d'entre vous auront remarqué qu'il s'agit du bloc 447809, qui jusqu'alors n'avait jamais fait parler de lui, très réservé, même timide.

Alors, Concon comprend. Concon doit reformater sa partoche encore toute fraîche. Et ça lui fait mal au coeur à Concon, et même plus, il en a assez, Concon, et puis il s'énerve, Concon. Ça ne peut plus durer.

Il faut prendre une décision. C'est le moment où jamais, il sait que s'il parvient à amadouer les Haëfesses, sa partoche en ressortira plus forte et son Dracon volera beaucoup, beaucoup plus vite. Mais c'est sa grosse partoche, avec laquelle il a vécu tant d'aventures. De toutes façons, il n'a pas le choix. Sur un coup de tête, il fonce.

Tout tremblant et fiévreux, Concon escalade la Grande Façade du Touleboks, pénètre par la fenêtre fatale d'où il était ressorti vaincu il y a encore peu. Il se souvient encore du rite à accomplir pour être intronisé concompagnon des Haëfesses. Va-t'il réussir?

Concon a réussi à s'introduire habilement dans la fenêtre de la façade du Grand Touleboks. Il s'avance maintenant devant le grand cadran, tourne la molette

autant de fois que nécessaire pour changer le code. Le roi des Haëfesses apparaît dans son costume d'apparat. Pas très certain d'avoir respecté le protocole, Concon se retire à reculons, sort de la fenêtre et s'attend aux cris connus des Haëfesses. Mais non, tout est calme.

La lumière s'éteint automatiquement, puis c'est le brouillard, comme la première fois. Mais il se dissipe bien vite, et là il voit sa partoche bien-aimée, toute parée comme pour un baptême. Elle a été acceptée. Il n'a plus qu'à la reformater et la remplir à nouveau de tous les outils perdus. Il vient de rentrer dans le monde des Haëfesses. Il est à présent concompagnon à part entière.

La chrysalide tronquée

Et Concon rit. Il repense à ses aprehensions, à ses aventures, aux risques qu'il a courus. Les Haëfesses ne sont plus ses ennemis, il peut être fier de faire partie de leur conconfrérie. D'ailleurs, le roi le félicite, et le persuade qu'il a désormais le droit de porter le nom envié de "Jenny" !

Depuis, le grand Jenny est content de son alliance. Il chevauche sa partoche refaite à neuf à une vitesse insoupçonnée. Il s'est même emballé, il a décidé d'offrir d'autres partoches qu'il avait en réserve aux Haëfesses. Ceux-ci ont embelli et endurci les partoches, même les plus âgées. Mais Jenny est prudent, il a bien mis un double de tous ses outils, de toutes ses images, de toutes ces richesses dans des jases orientales, au cas où. Les Haëfesses lui assurent cependant leur protection.

Et comme il vole vite, son Dracon !

La vie reprend ses droits

Tout beau, tout nouveau. Mais la réalité de la vie quotidienne est autre, et elle a ses frictions, ses petits ennuis. Parfois, il arrive que lors d'une requête d'un Ahéssel, ou quand il rencontre les intégristes du "Di Rectori Opus Dei", les Haëfesses lui causent des misères. Ils figent le temps, figent le décor, obligeant ainsi malignement Jenny à rebouter. Jenny supporte, Jenny endure. Les avantages de son alliance ne sont pas à négliger, ses partoches se portent bien, elles sont bien gonflées et il avance fièrement et sûrement sur son beau Dracon, mais parfois, Jenny soupire et il regrette un peu le temps où il s'appelait Concon.

Et puis, une rumeur est venue de pardelà les frontières. Les Haëfesses seraient en très mauvaise santé. Ils disparaîtraient prochainement. Le grand Jenny ne sait pas si on doit ajouter foi à ces histoires, mais il a quand même grandement bénéficié de cette rencontre avec ce peuple si fier et si terrible. Et au plus profond de lui, un sentiment concon lui fait se demander s'il doit rire ou pleurer.

Jac Pourtant

Le Dracon

* ANTINEA

3 Rue Galléan 06000 NICE
Tel/Fax : 04.93.80.71.55

PROMO DU MOIS :
Quaterback 5 vf 99f
* Les 5 CD-Rom 199f

FRAIS DE PORT :
CD/jeux/Logiciel : 35f
Carte/HD/Mem : 60f
Ecran : 14" 150f
17" 200f
Tour : 100f

AMIGA 1200

Carte Mémoire	0Mo	390f
Blizzard 1230 IV	0Mo	1100f
Blizzard 1240T	0Mo	2100f
Blizzard 1260	0Mo	3790f
Module SCSI-2		700f

AMIGA 4000

Cyberstorm 40/40	0Mo	2890f
Cyberstorm 60/50	0Mo	4690f
Module Fast SCSI-2		850f
Cybervision 64 / 3D 4Mo		1990f
Picasso IV 4Mo		2990f
DKB 3128		1690f

AMIGA 2000

Blizzard 2060	0Mo	4690f
Blizzard 2040 ERC	0Mo	2690f

ROM 3.1

Amiga 500/600/2000	499f
Amiga 1200/3000/4000	599f

MEMOIRE / COPROCESSEUR...

Coprocesseur PGA 50Mhz		450f
SIMM 32 bits	4Mo 60ns	160f
SIMM 32 bits	8Mo 60ns	340f
SIMM 32 bits	16Mo 60ns	650f
SIMM 32 bits	32Mo 60ns	1290f
Disque Dur 1.2 Go IDE		1290f
Disque Dur 2 Go IDE		1790f
Disque Dur 2 G0 SCSI		2490f
CD Rom 10x IDE		750f
CD Rom 4x SCSI		690f

DIVERS

Lecteur HD 1.76Mo interne	585f
Souris Wizard	99f
Tour Micronik A1200	1290f
Alim Micronik Tour A1200	449f
Boitier Clavier A1200	390f
Carte Zorro II Micronik	1590f
Carte Zorro III Micronik	3190f
Tour Micronik A4000 PCI	2690f
Moniteur M1438 14"	2290f
Moniteur IDEK 15"	2790f
Moniteur IDEK 17"	4990f
Alimentation 20A A1200	449f
Tablette Wacom Artpad 2	1290f
Epson Stylus 500	1890f

LOGICIELS

Wordworth 6 (vf)		490f
Image FX v2.6 (va)		1190f
SCALA MM400 (vf)		1390f
Turbocalc 4 (vf)		490f
TVPaint v3.59 (vf)		1290f
Turboprint 5 (vf)		449f
I Browse (va)		249f
Aminet 13,14,15,16,17		79f
Aminet set 1, 2		150f
Aminet set 3, 4		199f
Geeks Gadgets ADE		110f
Amiga Developer CD		95f
Mods Anthology		219f
Colonisation (va)		199f
Sens. World Soccer 96/97		199f
Sens. World Soccer Upgrade		129f
Slamtilt AGA		149f
Pinball Fantasies AGA		149f
Jet Pilot		220f
Mega Typhoon		180f
Capital Punishment		180f
Chaos engine 2		249f
Burnout		249f
Tiny Troops		249f
Alien Breed 2		249f
Trapped		199f
Akira CD32		149f
Nemac IV CD-Rom		180f
Legends CD-Rom		180f
Pinball Illusions CD-Rom		149f
Animatic CD-Rom	*	49f
Demos are Forever CD-Rom	*	49f
Textures CD-Rom	*	49f
Super Autos CD-Rom	*	49f
Net News Offline 1 CD-Rom	*	49f

PRIX NETS TTC MODIFIABLES SANS PREAVIS - CHEQUE A L'ORDRE DE TRACO-ANTINEA

APPLIMATIC SA

mai 1997

TVA suisse incluse, frais de port à rajouter
demandez-nous une offre personnelle SVP

AMIGA - MAC - PC

AMIGA technologies

AMIGA 1200
68020, 16 MHZ
disque dur 170 Mb
pac de logiciels avec
Scala, turbocalc etc..
880 FS/3800 FF

❑ *AMIGA 1200 INTERNET,* disque dur 170 Mb, logiciels et modem 33600 **1100 FS/4400 FF**

❑ *AMIGA 4000 TOWER,* **68040, 18 Mb RAM, CD ROM 12x, disque dur 2.2 gigas, pac de logiciels 3690 FS/14790 FF**

D R A C O

Offre spéciale !
Montage VIDEO
DRACO CUBE 68060
16 Mb RAM
4 Mb RAM graphique
Contrôleur SCSI3
disque dur 2.2 gigas
CD ROM 8-vitesses
Adpro, scanner-driver
6200 FS/24800 FF

❑ **AMIGA** *Q-Drive 1241,* CD-ROM 4x, A1200 **349 FS/1490FF**

Disques durs amovibles

photo non actuelle

Syjet 1.5 gigas
externe complet avec
câbles SCSI et cartouche
860 FS/3440 FF

NOMAI 540 Mb SCSI externe
lit et écrit les cartouches
135, 270 et 540 Mb
avec câbles et driver
540 FS/2200 FF

GRAVEUR de CD
Philipps CDR
6 lecture/4 écriture
avec logiciel AMIGA
version SCSI externe
960 FS/3840 FF

iomega jaz
Disque dur amovible
capacité: 1 giga
version externe
avec câbles et 1 cartouche
790 FS/3390 FF
cartouche 1 giga
159 FS/690 FF

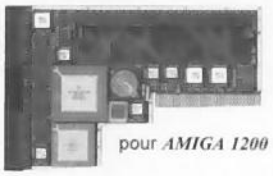
❑ **Disque CDR vide** pour graveur de CD ROM capacité 670 Mb datas/74 Min musique, vitesse d'enregistrement jusqu'à 6x **12.50 FS/50 FF**

dès 10 pièces **11 FS/45 FF**

Cartouches SyQuest®

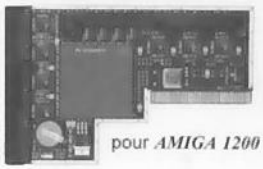
130 Mb	**29 Fr/125 FF**
270 Mb	**85 Fr/390 FF**
88, 44,105 Mb	**65 Fr/280 FF**
1.5 gigas	**159 Fr/620 FF**

Produits PHASE 5



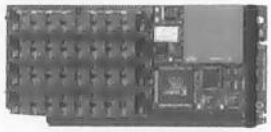
pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1230
68030 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
290 FS/1090 FF



pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1240 ERC
BLIZZARD 1260
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
540 FS/2160 FF
990 FS/3990 FF

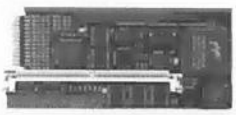


pour *AMIGA 3000 (T) et 4000 (T)*

CYBERSTORM MK2 040
CYBERSTORM MK2 060
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI2 optionnel
740 FS/3160 FF
1250 FS/4990 FF

pour *AMIGA 2000*

BLIZZARD 2040 ERC
BLIZZARD 2060
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI2 compris
740 FS/3050 FF
1290 FS/4790 FF



SCSI Kit Blizzard
1230/1240/1260
Cyberstorm MK2
200 FS/780 FF

Disques durs

❑ **1.2 Gigas** SCSI2 Quantum 3.5" HH rapide **450 FS/1850 FF**

❑ **2.2 Gigas QUANTUM** SCSI2 3.5" HH **590 FS/2950 FF**

demandez-nous svp pour d'autres modèles

❑ **1.3 Gigas** ATA generic 3.5"HH rapide **340 FS/1360 FF**

❑ **1.1 Gigas** complet avec contrôleur et formaté pour A500 ou 2000 **490 FS/1950 FF**

❑ **2.6 Gigas pour AMIGA 4000** 10 ms **490 FS/2100 FF**

❑ **4.3 Gigas IBM SCSI2 3.5" 9ms cert. AV 1190 FS/4900 FF**

❑ **350 Mb** 2.5 pouces pour A1200 **240 FS/990 FF**

❑ **540 Mb** 2.5 pouces pour A1200 **340 FS/1360 FF**

❑ **1.3 gigas** 2.5 pouces pour A1200 **650 FS/2590 FF**

❑ **2.2 gigas** 2.5 pouces pour A1200 **850 FS/3490 FF**

Nouveau !

PowerUP

❑ **demandez-nous déjà maintenant pour les nouvelles cartes power PC 604, 200 MHZ et mise à jour de vos anciennes cartes**

❑ **Carte accélératrice POWERPC 604E** 160 MHZ combinée avec 68040/40 MHZ prix environ **1390 FS/5600 FF**

Kickstart

❑ **ROM Switch** 1.3-2.0 ou 2.0 -3.1 A500, 2000 **49 FS/190 FF**

❑ **ROM 3.1** pour A500, 1200, 2000,3000,4000 **120 FS/480 FF**

❑ **ROM 3.1** avec manuels en français dès **190 FS/790 FF**

UPGRADE SETPATCH + FASTFILESYSTEM (HD +4 gigas) demandez-nous svp !

COMMANDES: APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis - Route de Montreux 49 - Email:news@applimatic.com
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

CD-ROM

- ❑ **CD ROM PANASONIC SCSI2** quadruple vitesse externe avec câbles **340 FS/1360 FF**
- ❑ **CD ROM TOSHIBA SCSI2** 4x, interne **230 FS/920 FF**
- ❑ **CD ROM 8x *A4000/1200*** interne avec driver **185 FS/790 FF**
- ❑ **CD ROM** double vitesse externe pour ***A1200*** av. câbles, driver+500 jeux **290 FS/1240 FF**
- ❑ **AMIGA *Q-Drive 1241*,** CD-ROM 4x, A1200 **349 FS/1490FF**
- ❑ **CD ROM ATAPI 16x**, interne pour A4000,1200 **220 FS/890 FF**
- ❑ **Changeur à 7 CD-ROM externe** SCSI, avec câbles (changement par logiciel) **290 FS/1290 FF**
- ❑ **Changeur à 4 CD-ROM interne** demi-hauteur rapide **390 FS/1600 FF**
- ❑ **GRAVEUR CD SCSI** interne 6R/2W av. soft Amiga **790 Fr/3190 FF**
- ❑ **Logiciel** pour graver **249 Fr/990 FF**

Contrôleurs HD

- ❑ **Contrôleur SCSI2** pour Blizzard 1230/1260 **200 FS/800 FF**
- ❑ **GURU ROM pour Contrôleur/ accélérateur GVP 99 FS/400 FF**
- ❑ **Contrôleur SCSI2+ATbus** +RAM A2000 **290 FS/1200 FF**
- ❑ **Contrôleur PCMCIA pour Amiga 1200 169 FS/690 FF**
- ❑ **Contrôleur SCSI2 DKB Rapidfire** ext. RAM jusqu'à 8 Mb A2000-3000-4000 **290 FS/2190 FF**

Extensions mémoire

- ❑ **4 Mb A4000 60 FS/260 FF**
- ❑ **4 Mb A3000 130FS/570 FF**
- ❑ **8 Mb 60 ns 90 FS/360 FF**

- ❑ **16 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **169 FS/690 FF**
- ❑ **32 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **329 FS/1290 FF**
- ❑ **2Mb A500 190 FS/800 FF**
- ❑ **1Mb A500 95 FS/400 FF**
- ❑ **512K A500 69 FS/290 FF**
- ❑ **Carte 2-8 Mb** pour Amiga 2000 av. 2 Mb **240 FS/1000 FF**
- ❑ **DKB Cobra 33 MHZ av. 8 Mb RAM** 32 bits, horloge, pour AMIGA 1200 **350 FS/1500 FF**
- ❑ **DKB Rapidfire, contrôleur SCSI2 pour A2000 avec 4 Mb RAM 320 FS/1280 FF**
- ❑ **2Mb CHIP RAM** pour A500/2000, platine av. Agnus 8375 et RAM **300 FS/1300 FF**
- ❑ **2Mb CHIP RAM** pour A3000 TOWER **100 FS/400FF**
- ❑ **4 Mb GVP SIM RAM 60ns très rare 250 FS/1000FF**

- ❑ **2Mb** pour contrôleur GVP série II **80 FS/320 FF**
- ❑ **2Mb** pour contrôleur A2091 Commodore **120 FS/480 FF**

- ❑ ***DRACO* 68060 50 MHZ,** SCSI3, carte graphique Altais 4 Mb, CD ROM quadraspeed, 4 Mb RAM extensible 128 Mb,on board, avec AD-Pro, Morph plus, scanner driver, xipaint... **dès 5250 FS/21500 FF**
- ❑ ***DRACOMOTION Image et son, effets spéciaux 4x plus rapide* 2600 FS/10000 FF**
- ❑ **Module YUV pour *DRACO* 760 FS/3300 FF**
- ❑ **Carte i/o digitale pour DRACO *demandez svp***

Cartes Graphiques

- ❑ **Cybervision** 64/3D, accélérateur graphique 3d, 2 ou 4 Mb, pour ***A1200T, A2000, A3000 ou A4000*** version 4 Mb **prix spécial 490 FS/2090 FF**

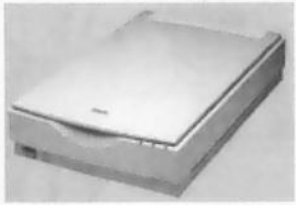
CyberVision64/3D

Scan-doubler 190 FS/790 FF
Modul MPEG 250 FS/1000 FF

- ❑ **Scandoubler A4000** pour brancher n'importe quel Moniteur SVGA sur votre Amiga 4000 **290 FS/1190 FF**
- ❑ **PICASSO 4, 4 Mb,** Flikker-fixer, Genlock, MPEG Player, digitaliseur **790 FS/2360 FF**
- ❑ **GRAFFITI pour *A500/2000/ 1200*,** Adaptateur graphique pour RGB **130 FS/520 FF**

Scanner

- ❑ **Scanner à plat Epson GT 5000 600 DPI, A4, technologie 3-pass SCSI av. câbles 750 FS/3260 FF**



- ❑ **Scanner A4 à plat SCSI avec Scanquix 3.0 590 FS/2490 FF**
- ❑ **Scanquix 3.0 DRIVER français pour Scanner 159 FS/680 FF**

Digitaliseurs, video

- ❑ **V-Lab Y/C+comp.** digitaliseur en temps réel 24 bits externe pour tout *AMIGA* **590 FS/2390 FF**
- ❑ **V-Lab Motion,** enregistrez des séquences video en temps réel sur votre disque dur, effets spéciaux, etc.. à partir de **1290 FS/5800 FF**
- ❑ **Genlock Neptune/Sirius SVHS composite dès 1290 FS/5600 FF**
- ❑ **Genlock Composite et SVHS externe pour tout AMIGA 590FS/2490 FF**
- ❑ **Videodirektor** pour montage video **320FS/1390 FF**
- ❑ **IV 24 GVP**, digitaliseur en temps réel, flikker-fixer et Genlock pour ***A2000-3000-4000* 1390 FS/5490 FF**

Logiciels sur CD

- ❑ **AMINET set2 *4 cds*59 FS/250 FF**
- ❑ **AMINET set3 *4 cds*59 FS/250 FF**
- ❑ **AMINET set4 *4 cds*59 FS/250 FF**

- ❑ **AMINET 7 à 18 29 FS/99 FF**
- ❑ **Mods Antology** 4 cds **59 FS/250 FF**
- ❑ **Fresh fonts 20 FS/80 FF**
- ❑ **AMIGA TOOLS 4 39FS/160 FF**
- ❑ **Turbocalc V2.1 25 FS/99 FF**
- ❑ ***AMIGA* developerCD 19 FS/79 FF**
- ❑ **Net News offline 22FS/95FF**
- ❑ **Megahits Bundle comprenant: 3.4,5 et 6 = 4 cds 59 FS/250 FF**
- ❑ **Meeting Perls 3 20 FS/80 FF**
- ❑ **Texture Gallery pour imagine ou Lightwave 89 FS/380 FF**
- ❑ **STORM collection de logiciels en français 19 FS/79 FF**
- ❑ **Terra Sound Library 29 FS/125 FF**
- ❑ **Cliptomania , plus de 18000 images et fonts avec catalogue imprimé, pour PAO 89 FS/380 FF**
- ❑ **Autres cds demandez SVP**

Logiciels

- ❑ **Manuels Scala en français (traduction CIS) pour logiciel scala livré avec Magic-pac (AT) 79 FS/330 FF**
- ❑ **SCALA MM 400 version CIS complète 390 FS/1690 FF**
- ❑ **Upgrade SCALA MM400 version CIS (pour les possesseur de scala MM300 (AT) 220 FS/950 FF**
- ❑ **Pagestream 3.0 français P.A.O. 490 FS/2100 FF**
- ❑ **WORDWORTH 6.0, texte complet français avec manuels 139 FS/560 FF**
- ❑ **Turboprint PRO 4.1 ou 5.0, utilitaire d'impression+driver imprimante 129 FS/560 FF**
- ❑ **iBROWSE pour surfer sur INTERNET 79 FS/320 FF**

Moniteurs

- ❑ **MONITEUR 1438** multisync 1024x768 15-38 KHZ pour tout AMIGA **540 FS/2160 FF**
- ❑ **MONITEUR 1538** multisync 1024x768 15-38 KHZ pour tout AMIGA **640 FS/2600 FF**
- ❑ **MONITEUR 1764** multisync 17 pouces 1024x768 - 15-82 KHZ, 120 HZ, the best ... **1390 FS/5560 FF**
- ❑ **MONITEUR Targa 17 "** 1024x768, 64 KHZ,menu on-screen pour tout Amiga avec flikker-fixer ou carte graphique **790 FS/3200 FF**
- ❑ **MONITEUR CTX 20",** 2 entrées commutables, 31-84 KHZ 1600x1200 **2000 FS/8690 FF**

Emulateurs

- ❑ **EMPLANT PRO** mise à jour pour anc. cartes **99 FS/400 FF**
- ❑ **EMPLANT 1200** émulation MAC pour n'importe quel Amiga 1200 **150 FS/600 FF**

Divers

- ❑ **Souris AMIGA39 FS/165 FF**
- ❑ **Joystick pour Amiga divers modèles dès 35 FS/149 FF**
- ❑ **Adaptateur Moniteur 15/23 ou 23/15 35 FS/149 FF**
- ❑ **Clavier pour *A2000/ 3000/4000* 135 FS/590 FF**
- ❑ **Adaptateur clavier PC *A1200/2-3-4000* 89 FS/380 FF**
- ❑ **Alimentation 200 W très puissante, pour A500/1200 3 connecteurs 120 FS/490 FF**
- ❑ **Alimentation éch. *A2000/ 3000/4000* 190 FS/820 FF**
- ❑ **Wacom Artpad2 Tablette graphique A6 avec stylo à pression variable pour tout Amiga 285 FS/1190 FF**
- ❑ **Siamese Systems Interface pour raccorder l'Amiga avec un PC et partager disques durs, Clavier, Moniteur, imprimante .. 340 FS/1360 FF**
- ❑ **RAMSEY 07 100 FS/400 FF**
- ❑ **IC 8520 CIA 45 FS/185 FF**
- ❑ **IC 8520 PLCC 45 FS/185 FF**
- ❑ **IC 8375 Agnus 1 Mb Chip RAM A500/2000 80 FS/330 FF**
- ❑ **Kit Adaptateur HD/CD 3.5/2.5" av. câbles et pour 600/1200 (4x) 69 FS/290 FF**
- ❑ **Modem externe 33600 Bds/fax avec soft INTERNET Amiga 300 FS /1250 FF**
- ❑ **Hauts-parleurs + Ampli stereo 180 Watts 99 FS/399 FF**
- ❑ **COMMUNICATOR-III connecte CD32 sur Amiga 1200 129 FS/590 FF**
- ❑ **Copro 68882 50 MHZ PGA pour Blizzard 1230, Cobra ou GVP 1230 135 FS/540 FF**

Imprimantes

- ❑ **Epson STYLUS color 200** 720 DPI **348 FS/1490 FF**

- ❑ **Epson STYLUS color 400** 1440 DPI, nouveau modèle env. 2x plus rapide **550 FS/2200 FF**
- ❑ **Epson STYLUS COLOR 600,** 1440 dpi **690 FS/2790 FF**
- ❑ **HP Officejet pro 1150C** Imprimante couleur, **scanner et photocopieur** 3/8 Pages/Minute demandez-nous **1490 FS/5990 FF**

NOUVEAU ! venez visiter notre site INTERNET: http://www.applimatic.com NOUVEAU !
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

Un essai de Jac Pourtant jac@avignon.pacwan.net

Monument Designer
versions 2 et 3

Cet article avait été écrit initialement sur la version 2.0d, avec documentation en français, de DeltaGraphX, le distributeur en France. Je le reprends tel quel en ajoutant les nouveautés de la version 3.0, de façon que l'on puisse choisir sa version en fonction des besoins.

Le digne descendant de Monument Titler, un des cinq enfants SSA de chez ProDAD, il ne s'appelle plus Titler, car ce n'est plus seulement un titreur, c'est beaucoup plus que cela. Patrick Conconi en a déjà parlé en décembre.

PREMIER ABORD

Les spécificités

La configuration minimale est un 68020, l'O.S. 2.04, 1 Mo de Chip, un Mo de Fast et un disque dur.

Mais la configuration conseillée est un 68030, 2 Mo de chip, 8 Mo de fast, une carte graphique et CyberGraphX.

Quatre disquettes d'installation et une disquette de fontes DP.

Les animations se font soit aux formats "ssa" bien connus pour leur rapidité et leur fluidité, soit dans d'autres formats en images séparées (pouvant aller jusqu'à 24 bits plus fichier alpha) qui peuvent être utilisées dans d'autres logiciels.

Quatre modes d'écrans selon les possibilités graphiques et la vitesse de votre machine : Standard, couleurs réelles sans recalcul, couleurs réelles recalcul avec délai, couleurs réelles recalcul automatique. Pour le travail avec des masques alpha, seul le dernier affiche en wysiwig et il vaut mieux avoir un 68060 !

Les trouvailles

On connaît ProDAD pour son ingéniosité. La maison n'est pas prise en défaut. On peut modifier soi-même les menus puisqu'ils sont éditables. Les requesters sont très sophistiqués. Les gadgets "popup" permettent de défiler sans limitation de hauteur d'écran et affichent (lorsque les fichiers cherchés sont graphiques) une vignette en couleur représentant l'image. Lorsque c'est une couleur que l'on recherche, la couleur s'affiche à côté du nom dans une petite fenêtre. Lorsque c'est un nombre ou un nom, on peut l'éditer directement dans le gadget.

Les gadgets cercles sont très élaborés mais d'un emploi facilissime. Ils permettent d'orienter les caractères, les ombres, les perspectives ou les dégradés.

Les éléments

Quand j'ai dit en exergue que Monument était plus qu'un titreur, c'est parce qu'il ne gère plus seulement les titres, mais encore les images, les animations, les logos, les lumières, etc... Officiellement, il existe trois types d'objets:

- les objets texte.
- les objets graphiques.
- les objets lumineux.

Nous navigons dans une fenêtre superbitmap, ce qui est élégant pour gérer les choses qui rentrent et sortent de notre écran virtuel, matérialisé par un cadre bleuté. Tout est zoomable à souhait et on peut même obtenir de n'afficher que l'objet sur lequel on travaille pour accélérer le processus.

LA CREATION

Les objets texte

D'abord, se mettre en mode texte, puis cliquer où l'on désire dans l'écran, enfin écrire son texte. On peut ensuite modifier la fonte, choisir l'étirement et l'espacement verticaux et horizontaux dans des gadgets très simples. Ensuite, si on clique sur du texte déjà existant, on l'édite, sinon on crée un nouveau texte. Trois alignements, gauche, centre et droite. J'aurais bien aimé avoir "justifié" également.

On pourrait en rester là, mais on va rentrer dans la grande magie de MD. Cliquons sur le marteau du gadget de l'éditeur de texte. On peut bien sûr orienter les caractères (tous ensemble; si on veut les orienter individuellement, il faut en avoir un par objet-texte), on peut les italiser, les engraisser à sa guise, et surtout les colorier.

On a le choix entre trois options pour les colorier :

- une couleur.
- un dégradé, jusqu'à trois couleurs, que l'on peut appliquer dans la direction choisie, séparément verticalement et horizontalement par caractère ou par objet-texte.
- un motif pouvant être une brosse IFF, appliquée également avec une direction, par caractère ou par objet-texte, mais aussi avec le nombre de répétitions dans la hauteur comme dans la largeur.

De plus, on peut rajouter un contour dans les mêmes conditions que le corps des lettres, ainsi qu'une ombre ou une perspective.

Les objets graphiques

Il suffit de sélectionner le mode graphique et de "tirer" un rectangle à l'endroit choisi. Il est alors possible de le remplir comme on le désire. Un choix de cinq mécanismes s'offrent à nous :

- Utiliser couleur zéro (non-transparente).
- Couleur zéro transparente.
- Utiliser masque de transparence.
- Utiliser masque alpha.
- Alpha + couleur zéro transparente.

Une fois ce mode décidé, on peut (comme précédemment avec les objets-texte) utiliser une couleur, un dégradé (jusqu'à trois couleurs réglables en pourcentage les unes par rapport aux autres), une

Monument Designer 2

image. Selon le mode choisi, on peut importer un masque de transparence ou un masque alpha.

Les mêmes options que pour le texte (contour, ombre, perpective) complètent le tout.

Les objets lumières

Rezvani sera comblé: un grand choix d'objets entre les étoiles, les reflets, les faisceaux de projecteurs, les éclairs, les anneaux, les nuages, etc... On peut bien sûr se les faire soi-même dans un programme de dessin (je vous le conseille même, car les objets livrés ne sont pas d'une qualité 24 bits. Les masques sont tramés et ça se voit en 24 bits. Pour l'utilisation genlock avec nombre de couleurs réduit comme AGA et EGS, ça ne se verra pas). La technique est exactement la même que pour les objets graphiques sauf qu'elle est ultra simplifiée. Pas de couleur ni de dégradé, pas de contour, ombre, perspective. Par contre, on peut teinter ces lumières au moyen d'une seule couleur.

LE TRAVAIL

Nous savons comment créer tous ces objets de base. Il ne nous reste plus qu'à les agencer et les "mettre en scène". Il suffit de les cliquer et de les déplacer, puis, à l'aide des gadgets ou menus, de les empiler les uns sur les autres dans un ordre intelligent (par exemple: le fond derrière, les objets masqués par-dessus, les titres et enfin les effets lumineux).

L'option "format de la page" nous rappelle par son choix (formats de papier, vidéo), que Monument Designer peut très bien servir à la conception d'une affiche, d'un graphisme quelconque autant qu'à la vidéo. Il ne peut se substituer à des logiciels plus élaborés pour ce genre de travail mais il n'empêche que les effets sur les lettres et les objets lumineux sont introuvables ailleurs et que ce peut être une aide considérable pour ces autres logiciels.

Un gadget orné d'un oeil nous ouvre la fenêtre de prévisualisation qui, comme son nom l'indique, permet de voir le résultat final si on n'a pas choisi un mode d'affichage 16 ou 24 bits.

La time line

Elle est conçue selon le même principe que celle de Movie Shop en mode "easy", c'est-à-dire deux lignes pour y poser les objets et une ligne intermédiaire pour éditer les effets.

L'exportation des images peut se faire de quatre manières :

- ILBM (jusqu'à 256 couleurs).
- Ado (pour relayer à Adorage).
- SSA (formats d'animation propres aux logiciels ProDAD).
- RVB (en fait IFF 24 bits).

Le reste

Une fenêtre d'impression permet d'envoyer directement les pages à l'imprimante. Tout est conçu pour le vidéaste. La fenêtre Attribut propose d'autres formats préréglés comme "Overscan", "Jaquette pour K7 VHS", "Etiquette pour K7 VHS" et un "motif d'impression 10 mm". D'autres formats DIN A5 et A6 permettent également d'autres impressions comme des feuillets, des pages ou des cartes postales.

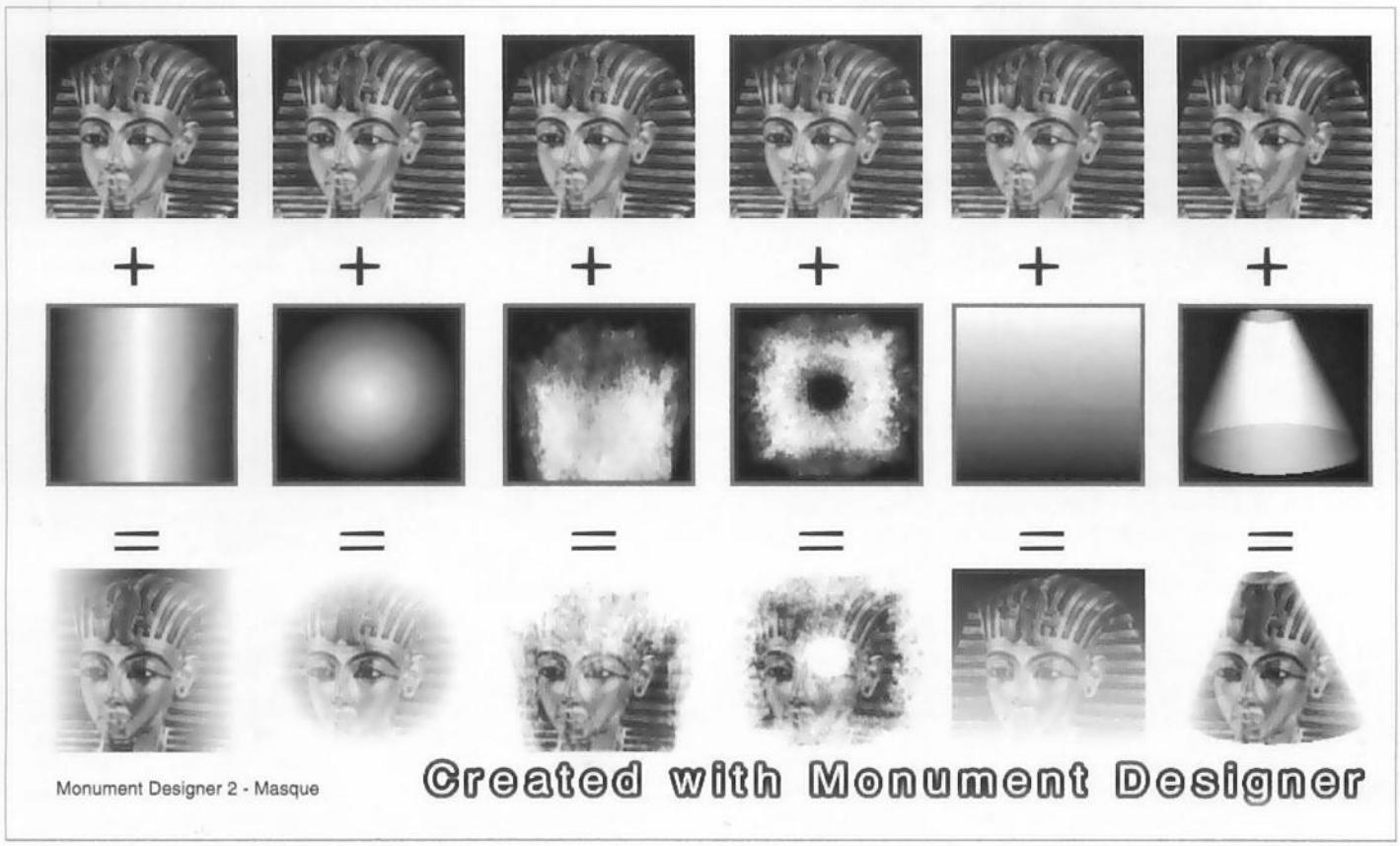
Conclusion à propos de cette version 2.0d: un logiciel exemplaire, indispensable en vidéo, qui a un bel avenir dans ses futures versions.

Conseils

- *Ne chargez pas un projet utilisant un genlock si vous n'en avez pas, vous risquez d'attendre longtemps la suite des événements.*
- *Ne mettez pas de suffixe aux images que vous voulez sauvegarder, MD s'en occupe tout seul mais il enlèvera votre suffixe. Admettons que vous ayez déjà l'image "toto", vous voulez sauvegarder l'image "toto.1", il vous effacera votre "toto" et sauvera votre toto.1 à la place sans vous en avertir.*

LA VERSION 3.0

Voilà donc ce que j'écrivais il y a quelques mois. Penchons-nous sur la version 3.0 et voyons ce qui lui a été adjoint. Je vous conseille de relire également l'article de Patrick Conconi



Monument Designer 2 - Masque

paru dans le numéro du mois de décembre 96.

Attention, le programme a besoin de place. Le manuel dit 10 Mo. Moi, je compte un peu plus de 8 Mo, mais comme ça a plutôt tendance à augmenter qu'à diminuer...

Le logiciel existe en deux versions "Standard" et "MovieShop".

Tous les gadgets de l'interface graphique bénéficient de l'aide par bulles, ce qui est un plus dans les premiers moments, évite de chercher dans le manuel, et annule le reproche de Patrick. Par contre, un conseil, ne laissez pas traîner votre curseur sur un gadget indéfiniment, l'effet est semblable à celui produit si l'on appuye sur la touche droite de la souris, toutes les opérations sont bloquées, même si la bulle n'apparaît pas. Il m'est arrivé d'attendre confiant un calcul alors que le curseur avait "glissé tout seul". Une fois habitué au logiciel, il est préférable de désactiver l'option.

La grande nouveauté est la faculté de remplissage des textes ou des objets avec non seulement des images, mais de plus, des animations. On peut, comme dans un des nombreux exemples, remplir les lettres du texte "FEU" avec des flammes animées ou bien "EAU" avec des vagues.

Non seulement pour le remplissage, mais également pour des fonds ou, pourquoi pas, pour entrer des animations dans MovieShop, la version 3.0 autorise le chargement d'animations IFF, SSA ou de séquences d'images.

L'image de fond peut recevoir un masque alpha. Différentes possibilités sont exploitables, comme des bords progressifs ou les objets ou les textes qui rentrent sur l'écran apparaissent progressivement, ou bien des masques avec seulement du noir et du blanc qui judicieusement placés permettent de faire disparaître du texte dans des portes, des fenêtres derrière des murs, ou apparaître d'une bouche, etc...

Avant de lancer les calculs, la prévisualisation est rapide et on est ainsi sûr de l'exactitude des effets qu'on a préparés. Le nombre d'images par seconde est librement définissable ainsi que la proportion en pourcentage de l'image finale. Pour un format vidéo 688 x 560, sur mon DraCo, j'ai trouvé que le meilleur résultat est obtenu à 25 images/seconde à 10%.

Des effets animés sont livrés pour être intégrés, comme des projecteurs à la 20th Century Fox, et bien d'autres.

De nombreux effets digitaux orientés vers l'utilisation conjointe de MovieShop, mais pas exclusive puisqu'on n'est pas obligé d'avoir un genlock pour faire des effets de fondu. De nombreuses variantes de redimensionnement, de rotation et de zooming.

Pour le choix d'une couleur, on dispose dorénavant d'une roue de couleur et si on est dans un écran 16/24 bits, c'est autre chose que ce à quoi nou a habitué le Workbench. La roue est accompagnée d'un curseur d'intensité lumineuse et puis encore de quatre curseurs : rouge, vert, bleu et alpha.

On peut activer une fonction de backup, ce qui permet en cas de sauvegarde prématurée ou involontaire de retrouver les données précédentes.

Je n'ai jamais vu un logiciel avec autant d'exemples. Si on n'arrive pas à construire son effet comme on le désire, il suffit d'aller chercher un effet similaire dans les 111 projets et de l'étudier (voire de le copier, mais ça ne fait pas avancer dans la compréhension du logiciel).

Conclusion

Si Monument Designer est une réussite indéniable, le couple qu'il forme avec MovieShop est encore plus remarquable. Pas besoin d'avoir peur d'être ridicule face à des pros. Bien sûr, le logiciel est améliorable, et sans doute la prochaine version apportera sa moisson de nouvelles possibilités, mais déjà, l'euphorie vous gagne tant à la réalisation qu'à la dégustation des films après coup. Un grand bravo à proDAD qui marche très fort en ce moment (voir les news allemandes), que je tiens de plus à remercier pour m'avoir fait bénéficier du programme et du CD pour ce test.

Distributeur: DeltaGrafX
Prix: MD2 (français) 1360F
MD3 (anglais) 2570F
Possibilité de mise à jour de MD2 pour VLabMotion
Config mini:
Amiga 68020 2Mo Chip 4MoF
Draco 16Mo MovieShop, VLabMotion
Config conseillée: '30/'40 2Chip/8F

MON OPINION

AVANTAGES

- La gestion de la mémoire est exemplaire, car elle utilise la mémoire virtuelle sans MMU et de façon absolument transparente (ou presque : lors de gros calculs, apparaît une petite fenêtre de réagencement de la mémoire qui se referme bien vite, une fois le devoir accompli) pour l'utilisateur.
- Les images générées sont d'une qualité exceptionnelle.
- Les textures sont riches, intéressantes, nombreuses et variées.
- La simplicité d'utilisation est fabuleuse. Il faut lire le manuel, très bien fait et très bien traduit en français pour être sûr de ne rien manquer, mais c'est tellement intuitif qu'on comprend presque tout sans y mettre le nez.
- L'interface graphique est intelligente et innovatrice (quoiqu'avec les couleurs bizarres de Magic Workbench, mais on peut les changer...), les raccourcis-claviers sont librement programmables.
- L'exportation d'animations ClariSSA déjà calculées.
- Compatibilité genlocks, et indispensable pour le travail avec Movie Shop.

REPROCHES

- Dommage que les effets de transition ne puissent être contrôlés par des courbes splines, cela permettrait plus de choix dans les mouvements.
- Il faudrait étoffer la panoplie d'effets.
- Il serait intéressant de pouvoir contrôler les proportions de temps des effets à la souris.
- Pas de fonction UNDO.
- Je n'ai pas trouvé de fonction de Field Rendering, ce qui oblige à sauver deux fois plus de matériel que nécessaire et à se construire une macro ARexx pour réduire les images en impaire/paire pour obtenir des effets bien coulés en vidéo.
- Cette version accroche sur le DraCo au niveau de la prévisualisation des animations.

MINI-TEST

CD-ROM CREATIV IMPULSE VOL.1

Ceci est un CD-ROM édité par proDAD, plein d'éléments destinés à être utilisés par Monument.

Si on peut être assuré de l'ingéniosité de proDAD en matière de programmation, en revanche, le côté artistique est désastreux. J'espère pour eux qu'ils n'ont fait que l'éditer et qu'ils ne l'ont pas réalisé eux-mêmes.

A peu près toutes les animations sont lamentables, même pas cycliques jusqu'au bout à part quelques unes. Beaucoup trop d'animations de mauvaise qualité et trop courtes au lieu d'en faire moins, plus longues, intéressantes, belles et cycliques.

On y trouve 23 projets pas grandioses, une dizaine de séquences et 171 fontes CompuGraphics qu'on aurait pu trouver ailleurs. Bref, 600 Mo de gâchés.

Alors achetez un bon CD-ROM plein de fontes à la place. -Jac

FORFAIT SERVICE ZERO DEFAUT
100 % PLUG & PLAY

Achetez aujourd'hui
et remboursez dans 3 mois
en une fois sans intérêts
ou à crédit sur 10 mois
CETELEM

Détendez vous
Vous êtes chez DeltaGraph'X

A partir de 3000 fr d'achats et acceptation du dossier. Frais du dossier 100 Fr

DeltaGraph'X 4 rue des Iris 91180 St. Germain les Arpajon Tel/Fax +33 0160841614 dgx@deltagraphx.grolier.fr http://www.grolier.fr/deltagraphx

Cartes Turbo

Blizzard 1230 S4	1230 Fr
Blizzard 1240 ERC	2280 Fr
Blizzard 1260	4190 Fr
Blizzard 2040	***2924 Fr***
Blizzard 2060	5000 Fr
Blizzard 4030	640 Fr
Cyberstorm MK2 68040	3215 Fr
Cyberstorm MK2 68060	5200 Fr
Cyberstorm 604 / 180 Mhz	***5854 Fr***
Cyberstorm 604e / 180 Mhz	***7157 Fr***
Cyberstorm 604e / 200 Mhz	***8460 Fr***
Cyberstorm Fast SCSI	912 Fr
Module FSCSI 1230/40/60	760 Fr
Copro 50 Mhz	***455 Fr***
TekMagic 040/40 A2000	5376 Fr
TekMagic 060/50 A2000	8600 Fr
QuickPak 060/50 A4000	7960 Fr
QuickPak 060/50 A4000T	8300 Fr

Ordinateurs

A1200 Magic Pack	3430 Fr
A1200 dd 170 Mo MagicP.	4100 Fr
A4000T dd 1Go 2+4 Mo	19140 Fr
A4000T Eagle TE	***11990 Fr***
Draco 68040	19900 Fr
Draco 68060	***25900 Fr***
DracoVidéoStation Pro	***70097 Fr***
TwinPowerStation M1	19950 Fr

Moniteurs

Amiga Tech. M1438S	2660 Fr
Amiga Tech. M1764S	7930 Fr
ADI SVGA 14"	1770 Fr
ADI SVGA 15"	2280 Fr
ADI SVGA 17"	4640 Fr
Belinea SVGA 20"	7920 Fr

Disques durs

Fuji 2.5" 1 Go IDE	2026 Fr
Fuji 2.5" 1.6 Go IDE	2448 Fr
Fuji 3.5" 1.3 Go IDE	1570 Fr
Fuji 3.5" 1.7 Go IDE	1730 Fr
Fuji 3.5" 2.1 Go IDE	1942 Fr
Fuji 3.5" 2.5 Go IDE	2110 Fr
Fuji 3.5" 1 Go FSCSI	2110 Fr
Fuji 3.5" 2.4 Go FSCSI	***4507 Fr***
Fuji 3.5" 4.35 Go FSCSI	***6576 Fr***
Fuji 3.5" 9 Go FSCSI	***11236 Fr***
IBM 3.5" 4 Go FSCSI	***5063 Fr***
IBM 3.5" 2.1 Go IDE	***1790 Fr***
IBM 3.5" 3.2 Go IDE	***2240 Fr***
IBM 3.5" 4.3 Go IDE	***3170 Fr***

Lecteurs

D7 Haute densite int A1200	590 Fr
D7 Haute densité int A1200T	590 Fr
D7 Haute densité int A2000	695 Fr
D7 Haute densité int A4000(T)	590 Fr
D7 Haute densité **externe**.	840 Fr
spécifier si Commodore ou +ESCOM	
Zip Iomega SCSI ext. + 1 D7	1390 Fr
Zip Iomega SCSI int. + 1 D7	1490 Fr
Zip disquette 100 Mo	***95 Fr***
Jazz 1 Go SCSI int.+1 Cart.	3476 Fr
DAT HP 4/8 Go SCSI	5900 Fr

Vidéo

Casablanca VidéoStation	***12500 Fr***
Cavin Computer Editing	5850 Fr
Enceintes/ampli triphoniques	970 Fr
Gemini Vidéo selector	2020 Fr
Neptun Genlock	5166 Fr
Pluto Genlock	2865 Fr
Sirius 2 Genlock	***6990 Fr***
Time Base Corrector	***6500 Fr***
Vidéo Backup System	390 Fr
SMD100 Vidéo MPEG	2022 Fr

Scanner Tablette

Scanner à mains Zydek	680 Fr
Paragon 600 II SP	***2160 Fr***
Paragon 800SP Scanquix	***3280 Fr***
Wacom ArtPad A6	1390 Fr
ArtecViewStation Scanquix	***2760 Fr***

Logiciels

Monument Designer V3	2570 Fr
Mon.Designer creative set	340 Fr
Adorage VF	680 Fr
Adorage Premium FX	250 Fr
Animage Composer VF	695 Fr
Clarissa	1320 Fr
Cocktel Software VF	866 Fr
Mainactor Broadcast	1750 Fr
ASIMCDFS V3.7	500 Fr
CrossDos	***390 Fr***
CrossMac	***640 Fr***
MaxDos	640 Fr
Diavolo Backup Pro	547 Fr
Deluxe Music 2	465 Fr
Final Writer V5	***840 Fr***
Helm	520 Fr
Ibrowse 1.1	***320 Fr***
Image FX	1990 Fr
Imagine 5	***850 Fr***
Imagine Doc en francais	250 Fr
Lightwave V4 VF	2990 Fr
Lightwave V5 VF	7999 Fr
Lightwave mise à jour 4/5	4800 Fr
OCR Reconn. caractères	325 Fr
Pagestream	2490 Fr
Personal Paint V6.4	110 Fr
Real 3D V 3.3	***3770 Fr***
Scala MM400 VF	1350 Fr
Scanquix 3.5 VF	***780 Fr***
Scanquix mise à jour	190 Fr
Siamese System	1690 Fr
Studio Print Pro	499 Fr
Turbocalc	490 Fr
Turboprint V5 VF	460 Fr
Trapfax	495 Fr
TVPaint Cybergraphx VF	1250 Fr
Wordworth VF V6	***540 Fr***
Xi Paint CD	290 Fr

Cartes et Hardware

Ariadne	1875 Fr
Cybervision 3D 4Mo	***1820 Fr***
Cybervision MPEG Module	***1370 Fr***
Cybervision Scandoubler	750 Fr
Catweasel 1200	***570 Fr***
Dataflyer A2000SCSI	795 Fr
DeltaCam64	1390 Fr
DKB Rapid Fire FSCSI2	1310 Fr
DKB Spitfire FSCSI2	795 Fr
DKB 3128 A4A3000	2010 Fr
DracoMotion	***11900 Fr***
FrameMachine	1730 Fr
GVP 4008 SCSI A400	1180 Fr
Graffiti	***485 Fr***
Hydra Ethernet	2963 Fr
IO Extender GVP	1030 Fr
Liana Reso port série	399 Fr
Megalosound	450 Fr
Multiface III	890 Fr
Pablo PAL pour Picasso	496 Fr
Peggy Plus	5900 Fr
Picasso II plus	2160 Fr
Picasso IV	***3000 Fr***
Prism24	1120 Fr
Scandoubler VGAMI A1200	***999 Fr***
Squirrel Surf	933 Fr
Toccata Son 16 bit	2990 Fr
VlabMotion	3500 Fr
Movieshop effect disk	400 Fr

Petit materiel

Souris Wizard 560 dpi	75 Fr
IdeMux 4xIDE sans nappes	90 Fr
Nappe 3.5" avec 3 connecteurs	***75 Fr***
Nappe 2.5" / 3.5"	100 Fr
Nappes SCSI à la demande	xx Fr
Connecteurs IDE et SCSI male/femelle	
Nappe flexible clavier A1200	65 Fr
Adapt. Moniteur SVGA/RVB	185 Fr
Adapt. M1438/VGA	130 Fr
Bouchon SCSI actif avec LED	210 Fr
Coude PCMCIA	290 Fr
Câble Centronics m/f 36fils	50Fr
Câble Parnet et logiciel	288 Fr
Câble SCSI Sub D25M/Centr.	370 Fr
Câble alim 5.25"/ 2x3.5"	***28 Fr***
Câble SCSI 50 broches m/m	130 Fr
Tiroir disque dur SCSI	130 Fr
Tiroir disque dur IDE	110 Fr

Towers pour A1200

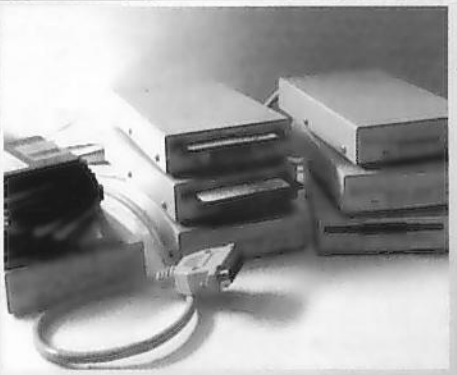
TwinTower Midi prêt à monter	1818 Fr
DeltaDeskTop prêt à monter	1422 Fr
Interface clavier PC/Amiga	515 Fr
Interface clavier Amiga	463 Fr
Clavier Windows95	110 Fr
Coque clavier Amiga	260 Fr
Extension Zorro2 RBM	1810 Fr
Extension Zorro2 Mikronic	1820 Fr
Extension Z2 Mikronic (vidéo)	***2300 Fr***
Extension Zorro3 Mikronic	4096 Fr
Extension Zorro2 PCI Eagle	***2250 Fr***
Extension Zorro2 Shuttle	***1500 Fr***
Adaptateur PCMCIA	290 Fr
Infinitiv Tower	1695 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z1	3090 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z2	3520 Fr
Infinitiv TopCase	350 Fr
Towerhawk RBM A1200	1820 Fr
Towerhawk RBM A4000	2930 Fr
A3000 Classic Tower Micronik	3575 Fr
A4000 Classic Tower Micronik	3610 Fr
Eagle Tower A500	***1470 Fr***
Eagle Tower A1200-A4000	***1300 Fr***
Eagle Tower A2000-A3000	***1550 Fr***

Lecteurs/graveurs

Lecteur CDROM IDE 10x	***860 Fr***
Lecteur CDROM IDE 12x	***987 Fr***
Lecteur CDROM SCSI 10x	***1520 Fr***
Lecteur CDROM SCSI 12x..	***1772 Fr***
Graveur JVC 4x2x	4672 Fr
Graveur Philips 6x2x	4380 Fr
Graveur Yamaha 4x4x	6620 Fr

CDROMS

Aminet 12/13/14/15/16/17/18	88 Fr
Aminet set 1	150 Fr
Aminet set 2	150 Fr
Aminet set 3	230 Fr
Aminet set 4	230 Fr
Amiga Developper Environment	113 Fr
Artworx	95 Fr
Compugraohic Phase3	216 Fr
Light Rom 3	391 Fr
Magic Workbench Enhancer	175 Fr
Mods Anthology	215 Fr
Octamed Sound Studio	290 Fr



Amiga HD / DD

PC HD / DD

Mac HD

840 Fr.

Lecteur HD EXTERNE
AMTRADE

100 % compatible Amiga
Pas de SoftWare Patch
Plug and Play sur port floppy drive externe

Vous cherchez...

un produit ? **Contactez nous**! Nous sommes à votre disposition pour tous les produits Amiga. Demandez un **dévis** pour une configuration informatique adaptée à vos besoins +techniquement cohérante. Devis détaillé: 350 Fr TTC, remboursé si accepté. Besoin d'une séance de **formation**? Nous vous proposons une formation adaptée à vos besoins (logiciels et materiel): 450 Fr TTC/heure.**Conseils et interventions**: 450 Fr TTC/heure.Consultez nous également pour les **financements** possibles. Nous traitons vos commandes écrites accompagnées d'un chèque ou mandat. Par respect du client nous n'encaissons votre chèque qu' après la livraison. Nous n'acceptons pas les cartes bancaires à exception de la carte Aurore.

Hotline

Notre service téléphonique est à votre service du mardi au samedi de 14H00 à 17H00. Visites et démonstrations: uniquement sur rendez-vous le samedi. Pour nous retourner du matériel défectueux ou à réparer, veuillez nous télécopier ou adresser votre facture en nous demandant un numéro de retour AVANT de poster votre colis. Un forfait de 150 fr TTC pour prise en charge de votre materiel (sous garantie ou non) vous sera facturé. N'oubliez pas que vous pouvez profiter de notre service Hotline sur Internet via email dgx@deltagraphx.grolier.fr Vous recevez rapidement une réponse à vos questions.

NOUVEAU

SERVICE ZERO DEFAUT.

Deltagraph'X s'engage à tester votre article HardWare avant de vous l'envoyer pour un forfait de **490 Fr. ttc** l'unité. Si, toutefois, à réception de votre commande cet appareil ne fonctionne pas de façon reproductible, nous remboursons ce forfait ainsi que les frais de retour

Prix et spécifications non contractuels. Forfait de port 120 Fr TTC (0 à 8 kg max) Towers, moniteurs, ordinateurs, scanners: 200 Fr TTC (8 kg et plus) par transporteur privé Extand sous 24/48 heures partout en France et la Corse

L'illustration avec PageStream

Vous avez trois solutions

Ce mois-ci, nous allons parler d'illustrations. Il en existe trois sortes : la photographie, le dessin bitmap et le tracé vectoriel.

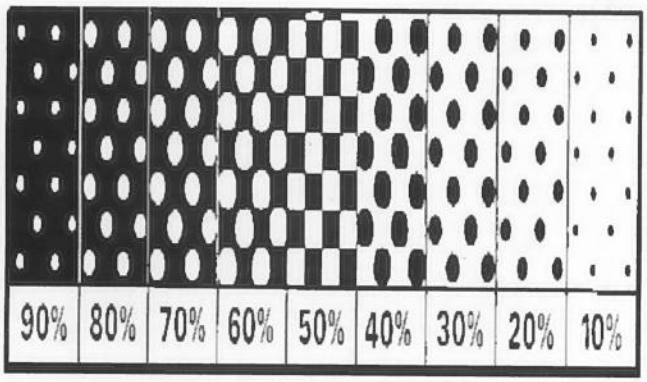
La photographie

Différentes méthodes existent pour vous procurer des photos. La première est de posséder un scanner à main ou à plat, noir et blanc ou couleur. Les plus chanceux possèderont un scanner à plat couleur (notez qu'aujourd'hui de nombreux scanners sont accessibles) ce qui permettra de traiter directement vos photos dans Image FX, Art Effect ou ADPro. Vous pouvez aussi utiliser le service d'un professionnel si vous ne possédez pas de scanner, mais son coût est assez élevé. A n'utiliser que si vous n'avez pas d'autres solutions, sinon investissez (attention aux capacités des machines lors de votre choix !) ou trouvez un bon copain...

Si vous souhaitez utiliser des photos moins personnelles, il existe des disquettes et des C.D.-Roms. Attention à la qualité des photos, si vous le pouvez, essayez de voir le C.D. avant d'acheter. Leur prix varie à cause des droits d'auteur. En effet, certains auteurs laissent leurs oeuvres dans le domaine public. Dans ce cas, vous ne payez pas de droits. D'autres vous demandent une contribution dès l'achat du C.D. Dans tous les cas, vous pourrez les exploiter sans problème. L'avantage de ces C.D.-Roms est que les photos ont déjà été traitées. Aussi, elles sont prêtes à l'utilisation.

Par contre, pour les images que vous mettez dans le scanner, il faut les retravailler, surtout si ce sont des images issues de magazines ou documents imprimés. En effet, pour avoir une bonne qualité, il faut la transformer en points. Sur une photographie, les transitions de nuances se font doucement. En imprimerie, pour créer une forme, de l'encre se dépose uniformément sur le support, et nous ne sommes pas capables de diminuer ou d'augmenter les dépôts d'encre qui se font. Aussi, avec l'ordinateur, nous créeons des trames, c'est-à-dire un assemblage de points pour chaque couleur, plus ou moins espacés. Ainsi, nous obtenons une «gradation dure».

Aussi, si vous numérisez une image déjà tramée et que vous ne la retouchez pas, elle le sera deux fois au moment de l'impression et vous obtiendrez un moirage. Il faudra donc «retoucher» l'image dans votre logiciel de retouche (il faut en particulier appliquer la fonction «flou gaussien», mais ce n'est pas la seule). Il faudra peut-être retravailler les couleurs et les nuances pour lui donner plus de «punch», puis la transformer en cyan, magenta, jaune, noir (CMJN) si vous destinez votre document à un tirage couleur chez votre imprimeur...



Ensuite, il vous restera à l'importer dans PageStream et à la placer à l'endroit indiqué sur la maquette.

Le dessin bitmap et le tracé vectoriel

Voyons deux cas : l'illustration couleur et le clip-art. Les illustrations en couleurs, comme pour les photos sont à transformer en CMJN. Les clip-arts sont en général en noir et blanc. Ils permettent d'agrémenter vos publications mais ils présentent un inconvénients: ils sont constitués de points. Si vous voulez les agrandir ou les diminuer, cela vous posera quelques petits problèmes...

Pour éviter ces désagréments, il faut les vectoriser ou les redessiner dans un logiciel de dessin vectoriel. Comme logiciel, il y a ProDraw, Art Expression (mais ils ne sont plus commercialisés), ProVector (je ne sais pas ce qu'il vaut) et DrawStudio. J'ai essayé la version démo 1.0.2, elle a l'air d'être correct, mais elle ne possède pas toutes les fonctions de Illustrator. Nous verrons ce que donnera la version commerciale...

Pour vectoriser les clip-arts, il y a dans PageStream, Bit Map Editor (BME pour les intimes). Utilisez la fonction «Vectorisation», elle s'occupe de tout ou presque. Il faudra tout de même régler la précision et le ratio, les pleins et les filets avec les détails.

Le vectoriel est un avantage important en P.A.O. Vous pouvez redimensionner sans déformations et sans effets d'escalier à l'impression. Le dessin n'est plus composé de points, mais de vecteurs. L'impression est donc plus nette.

Pour les images bitmap et les tracés vectoriels, il existe de nombreux C.D., mais essayez toujours de les regarder avant de les acheter, c'est le seul moyen de ne pas être déçu.

Une fois que vous avez choisi le bon clip-art, retouché la photographie, numérisé votre dessin, il va falloir positionner l'illustration dans votre document.

PageStream offre plusieurs possibilités: dans le menu projet «Placer illustrations», dans la barre d'outils ou par le scénario «Replace Graphics».

Les deux premières méthodes sont identiques car elles remplissent la même fonction. Vous importerez l'image telle quelle, dans son format. Puis, se sera à vous de la redimensionner (pensez à respecter les échelles horizontale et verticale si vous ne voulez pas que votre image soit bizarre...). Le scénario vous permettra de placer une illustration dans un cadre que vous aurez préalablement créé.

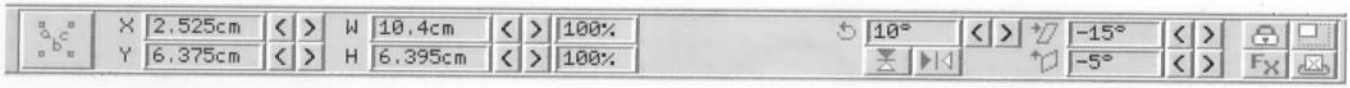
Toutes les fonctions de textures sont applicables à votre illustration importée. Aussi, vous pourrez ajouter un cadre ou changer les trames. A mon avis, il faut changer les options par défaut des trames, surtout pour les photographies. Pour les trois couleurs primaires (CMJ) et pour le noir, vous pouvez définir la linéature et l'angle de trame et modifier son type (défaut, point, ligne, cercle, anneau, triangle ou hélice). Pour connaître le meilleur rendu à l'impression, faites des essais...

Enfin, PageStream offre huit outils pour le tracé vectoriel : filet, cadre, cadre à coins arrondis, ellipse, arc, polygone, crayon, main levée. A noter que cette option n'est pas proposée dans X-Press. Vous allez donc pouvoir créer des illustrations simples ou complexes rapidement et directement dans PagStream.

Conclusion

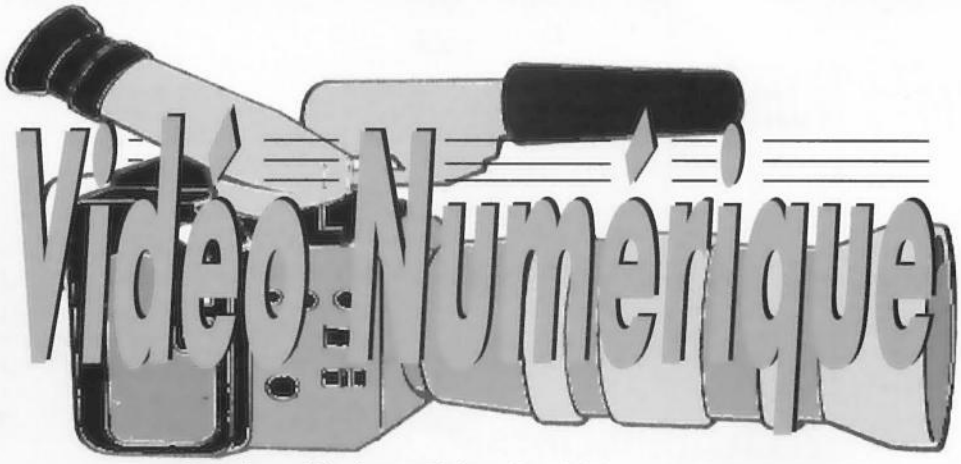
Les outils vectoriels et B.M.E. améliorent la rapidité de votre travail de création. PageStream à lui seul peut vous permettre de traiter certaines illustrations, en particulier toutes les vectorisations. Bien sûr, ce n'est pas un logiciel dédié au vectoriel, il n'est donc pas aussi puissant qu'un logiciel dédié, mais on peut déjà faire de belles choses...

A bientôt



Au sommaire:

Les grands angles
Olivier Debats
Amiga en education
Thierry Lamblot
...et en entreprise
Thierry Lamblot
VX9000 suite et fin
Olivier Debats
MovieShop 4.2
Patrick Conconi (page 68)



Rubrique dirigée par Thierry Lamblot email: lamblot@club-internet.fr

Livre: "The Best of LightWavePro"

Comme son nom l'indique, *LightWavePro* est une revue rédigée en anglais consacrée au logiciel de 3D *LightWave*.

L'éditeur a décidé l'arrêt de cette publication mais en parallèle sort une compilation des 100 meilleurs articles de la collection. Proposée à 580 F, cette publication est accompagnée d'un CD regroupant les différents objets et scènes des exercices abordés. D'autres ouvrages proposant soit un apprentissage de LightWave, soit une exploration plus poussée, sont également disponibles comme FX Kit, Power FX, Photoreal FX, Tutor Vision (CD interactif, regroupant à la fois des exercices, des objets, des scènes.etc..), Exploring LightWave et LightWave Power Guide.

Ces ouvrages sont disponibles auprès de la société AGMO mais uniquement en vente par correspondance. (tél: 01.45.27.04.53) ■

Soft vidéo

ClassX

ClassX, l'éditeur de XDVE, persiste et signe puisqu'une nouvelle version (la 2,7) de ce remarquable logiciel est attendue d'ici peu. Ce logiciel permet de réaliser des "Digital Video Effect" (voir article Amiga News de novembre dernier). Un test de cette nouvelle version sera réalisé dès que le programme sera disponible. ■

Calendrier

Le SATIS se tiendra cette année à Paris du 14 au 17 octobre 1997

BIS REPETITAS

Nous réitérons notre appel à témoignage concernant les vidéastes amateurs ou professionnels (particuliers, associations ou structures professionnelles) qui utilisent un ordinateur pour leurs réalisations vidéos (titrage, montage offline ou on line). Les heureux "élus" recevront un abonnement d'un an à A-News.

Photo numérique

Fuji

Dépassée la barre des 640 X 480 grâce à Fuji. En proposant son DS-300 et une résolution de 1280 X 1000 pixels grâce à son capteur CCD 2/3 pouce, Fuji enterre les vieux standards. Celui-ci est doté d'un obturateur variable de de 1/4 s au 1/1000 s et de quatre modes d'exposition (priorité à l'ouverture, à la vitesse, mode manuel et mode programme). Certes le talent a un prix (un peu moins de 20000F), mais nul doute que la concurrence va devoir riposter. Et les prix risquent de baisser dans les mois à venir.

Sony

Sony entre dans la danse en proposant un appareil photo de la taille d'un paquet de cigarettes, le DSC-F1. Celui-ci offre une résolution de 640 X 480 pour 16,7 millions de couleurs. Grâce à ses 4 MO de mémoire interne, vous pourrez réaliser de 30 à 58 photos selon la résolution choisie. Son prix? 5900F. Le prix de quelques cartouches de cigarettes en fait. ■

Montage virtuel

Draco

La version 4,2 de MovieShop du célèbre logiciel de montage sur Draco est maintenant disponible. De nombreuses améliorations ont été apportées : représentation graphique des effets, ToolBox paramétrable, interface plus conviviale et haute en couleurs, gestion des partitions de 9 GO.etc..

Satellite et Télévision

Le célèbre constructeur normand propose plusieurs solutions intégrées de montage virtuel: Mégavision 2000, Virtual Studio Broadcast et Station Avid Broadcast. Equipées d'entrées et sorties Pal, YC et YUV et livrées avec un pack logiciels intéressant, ces configurations peuvent être adaptées à la demande afin de répondre aux demandes particulières. Tarif : de 27000FHT à 87365FHT selon la configuration.

Miro

Un nouveau driver (V1,11) permettant d'améliorer l'efficacité, la rapidité et les performances de la carte Miro DC30 est disponible. Grâce à l'overlay il est maintenant possible de visionner son film monté directement sur l'écran informatique.

Fast

Le tout numérique est rendu possible avec la nouvelle carte de Fast Technologies: DV Master. Elle utilise un encodage matériel, exploite le module DVBK-1 de Sony (carte fille) et fonctionne sous Windows 95 et Windows NT. Cette carte permet la conversion des signaux analogiques en format DV (numérique) et également le DV en analogique. La DV Master devrait être commercialisée sous peu sous la forme d'une carte, d'un boîtier de connexion et d'un logiciel de montage. Prix public: 24900FHT.

Autre nouveauté chez Fast, l'accord passé avec Sony pour la distribution et l'intégration du DV Drive. Celui-ci se présente sous la forme

DV Master

d'un lecteur/enregistreur des mini cassettes DV. La carte DV Master peut piloter directement le DV Drive pour le report des rushes sur disque dur pour les opérations de post-production. Le film DV final peut facilement être reporté sur le DV Drive.

Une dernière nouveauté chez Fast: une solution de montage hybride analogique, le Digital Player Recorder (DPR). ■

Digital Player Recorder

Vidéo

Magnétoscope

Sony commercialise un magnétoscope double platine Hi8/VHS référencé EV-T1B et vendu 9000F. Les copies s'effectuent en Pal dans les deux sens. Cet appareil permet la gestion du time code et le doublage son en VHS.

La FNAC et la vidéo

La célèbre enseigne s'ouvre un peu plus encore à la vidéo en offrant de nouveaux services aux vidéastes comme la location de matériel (unités de tournage et bancs de montage avec ou sans monteur). Pour l'instant, une seule enseigne pour ces tout nouveaux services: FNAC Vidéo, 99 rue du Cherche-Midi 75006 Paris. ■

Amiga, caméscope et création

Les compléments optiques (2)

Prenez du recul...

C'est un fait certain, la plupart des vidéastes se contentent -une fois leur appareil acquis- de se concentrer sur leurs images tout en délaissant les compléments optiques "wide" qui peuvent pourtant leur apporter bien plus d'avantages que d'inconvénients. Voyons ce qu'il en est aujourd'hui- avec de très loin- le plus valable d'entre tous.

Le grand angle maximal

Le grand angle restreint

Le défaut majeur du caméscope

Les caméscopes grand public actuels sont arrivés à une étonnante maturité si l'on en juge par la qualité d'image, maintenant de haut niveau. Pourtant ils ont presque tous leur talon d'Achille au niveau de leur objectif, qui, la plupart du temps, offre peut-être une amplitude de zoom bien suffisante dans la position télé mais manque cruellement de recul pour celle du grand angle. En effet, pour se donner une idée de la chose en vidéo, nous allons établir la comparaison avec les objectifs photo d'un appareil 24x36 reflex. Tout le monde sait que l'objectif standard en photo est le 50 mm, que le semi-grand angulaire a une valeur de 38mm, et que les vrais grands angulaires commencent à 35mm pour terminer à ce qu'on appelle les "fish eyes" (qui portent bien leur nom) hors de prix pour certains et dont l'utilisation se fait dans des situations bien précises.

Comment calculer l'équivalence entre les focales du zoom de votre camescope et celui d'un appareil photo?

Le système est des plus simples: la plupart des caméscopes ont un capteur CCD d'un demi pouce ou bien d'un tiers de pouce. Il suffit d'effectuer une simple multiplication suivant le capteur que vous avez:

1/2 de pouce = x par 5

1/3 de pouce = x par 6,6

Prenons l'exemple d'une V6000 Sony: ce caméscope pétri de qualités possède un capteur d'un demi pouce de 470 000 pixels pour un rapport par 10 de 8-80 mm, ce qui nous donne 8 multiplié par 5 = 40 mm, et 80 multiplié par 5 = l'équivalence d'un télé-objectif de 400 mm.Vous noterez donc qu'un 40 mm ne peut prétendre égaler un véritable grand angle... A ce sujet, la palme du mérite revient à Canon qui a été la première marque à sortir un appareil doté d'une vraie position grand angle correspondant à un 24 mm photo, l'UC100, qui a été bien décliné depuis... Mais les autres n'ont malheureusement pas pris le train en marche.

Système D(ebats)

Les grandes marques ont toutes leurs solutions en proposant une gamme de compléments optiques qui peuvent satisfaire les goûts de chacun. J'utilise un grand angle Sony x 0;7 qui reste très souvent fileté à ma V5000. Là dessus, vous entendrez certainement plusieurs sons de cloche, ceux qui préconisent pouvoir laisser l'extension sur le caméscope, et les autres qui recommandent de l'enlever dès l'utilisation terminée, ce parce que la lourdeur du grand angle risquerait de faire peiner l'autofocus et son moteur (je ne m'en sers JAMAIS). Hormis le fait d'augmenter l'angle de la prise de vue, les deux avantages indéniables sont, d'une part, une plus grande facilité pour pallier à quelques défauts de mise au point, (donc vivement recommandé pour les débutants) et le fait de pouvoir gommer quelques tremblements en remplaçant presque un stabilisateur optique.

N'oublions pas le fait que monté, il est le protecteur efficace de votre objectif contre les agressions extérieures. Le grand angle prend toute son importance lorsque vous vous retrouvez dans des situations de tournage où le manque de recul se fait cruellement sentir et vous obligera à pianoter pour embrasser l'ensemble, ou bien à vous contorsionner afin d'obtenir un résultat qui ne sera pas toujours à la hauteur... Ex: dans un repas animé, sur une scène de théâtre, durant une excursion touristique, pour filmer un monument dans sa totalité, (voir illustrations de Montmartre) les possibilités ne manquent guère. C'est la raison pour laquelle je l'utilise sans compter. Il m'est arrivé d'avoir des problèmes de vignettage accentués dans les rebords de l'image avec des compléments optiques sans marque, relativement puissants, utilisés au maximum de leur possibilité en position "wide". C'est à dire que vous vous retrouvez avec une sorte de rond noir entourant la circonvolution du champ, ce qui n'est guère esthétique, et devient tout bonnement horrible en visualisation sur un moniteur... Le grand angle x 0;7 Sony VCL-0752C que j'utilise, ne m'a jamais fait défaut et remplit à merveille sa fonction.

Attention tout de même lorsque vous utiliserez cette extension face au soleil, les aberrations chromatiques ne manqueront pas sur vos images.

Pour conclure

L'investissement est de l'ordre de 500 à 800 francs, mais vous ne regretterez en rien votre achat et vous prendrez plaisir à trouver de nouvelles perspectives au sens propre comme au sens figuré. Les plongées et contre plongées au grand angle rajouteront à l'effet escompté et certains même redécouvriront leur caméscope!

Olivier Debats

AMIE LE PRO.

12 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

01 43 57 48 20

Fax : 01 43 57 10 01

Ouverture : 10h à 19h

PERIPHERIQUES

LECTEURS 880Ko

A001	Int. A500	290'
A002	Int. A600/1200	300'
A003	Int. A2000	350'
A004	Ext. tout Amiga	320'

LECTEURS 1,7Mo

A005	Int. A1200	590'
A006	Int. A2000	590'
A007	Int. A4000	590'
A008	Ext. tout Amiga	890'

CD-ROM IDE

B001	CD 8X seul	640'
B002	CD 8X + Kit Randy	990'
B003	CD 10X seul	760'
B004	CD 10X + Kit Randy	1100'
B005	Kit Randy	490'

CD-ROM SCSI

B001	CD 6X seul	1690'
B002	CD 6X + Squirel	2040'
B003	CD 8X seul	3090'
B004	CD 8X + Squirel	3440'
B005	Squirel	490'

IOMEGA

C001	ZIP SCSI Ext	1190'
C002	JAZ SCSI Ext	3690'

SYQUEST

C003	EZ 135	890'
C004	EZ 235	NC

EXT. MEMOIRE

D001	A 500 512Ko	200'
D002	A 500 1Mo	300'
D003	A 600 1Mo	300'

EXT. MEM. A1200

D004	A 1200 0Mo	590'
D005	A 1200 4Mo	760'
D006	A 1200 8Mo	920'

CARTE ACCELERATRICE 68030 28 MHZ

E001	MTECK 28 0Mo	690'
E002	MTECK 28 4Mo	890'
E003	MTECK 28 8Mo	1040'
E004	KIT SCSI	700'

CARTE ACCELERATRICE 68030 50 MHZ

E005	Blizard 1230 0Mo	1190'
E006	Blizard 1230 4Mo	1390'
E007	Blizard 1230 8Mo	1540'
E008	Blizard 1230 16Mo	1790'

CARTE ACCELERATRICE 68040

E009	Blizard 1240 0Mo	2390'
E010	Blizard 1240 4Mo	2590'
E011	Blizard 1240 8Mo	2740'
E012	Blizard 1240 16Mo	2990'
E013	Capro 50 Mhz	520'

CARTE ACCELERATRICE 68060

E014	Blizard 1260 0Mo	4490'
E015	Blizard 1260 4Mo	4690'
E016	Blizard 1260 8Mo	4840'
E017	Blizard 1260 16Mo	5090'
E018	KIT SCSI	700'

DISQUES DURS

F001	170 Mo 2 1/2 IDE	1290'
F002	540 Mo 2 1/2 IDE	1790'
F003	630 Mo 3 1/2 IDE	1090'
F004	1,2 Go 3 1/2 IDE	1290'
F005	1,6 Go 3 1/2 IDE	1590'
F006	540 Mo 3 1/2 SCSI	1390'
F007	1 Go 3 1/2 SCSI	1890'

BOITIERS-TIROIR-INTERFACE

F008	Boi. Ext. IDE A 600 A 1200	590'
F009	Boi. Ext. SCSI A 600 A1200	690'
F010	Boi. Ext. A 500 A 500+	890'
F011	Tiroir Int. IDE	140'
F012	Tiroir Int. SCSI	170'
F013	Inter face Squial SCSI	490'
F014	Interface PCMCIA IDE	590'

MONITEURS

G001	Mult. S/nc 14" M 1438	2290'
G002	Mult. S/nc 15" M 1538	2990'
G003	Mult. S/nc 17" M 1738	7290'
G004	SVGA 14"	1490'
G005	SVGA 15"	1990'
G006	SVGA 17"	3590'

IMPRIMANTES

G007	Canon B 130	990'
G008	Canon BJC 240	1490'
G009	Canon BJC 4100	1890'
G010	HP 400	1590'
G011	HP 6900	2390'
G012	HP 870	3390'

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

3"1/2 DF DD	Par 10	2,40'	Par 50	2,30'	Par 100	2,10'	Par 500	1,90'
3"1/2 DF HD	Par 10	2,90'	Par 50	2,80'	Par 100	2,60'	Par 500	2,40'

Quick1 Softs

AMIGA 1200

Photo non contractuelle

+ PACK MAGIC

Digita Wordworth 45E
Digita organiser 1.1
Personnal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digita print manager 1.2 SE
Digita Datastore 1.1
Photogenies 1.2 SE
Pinball Mania
Whizz

H001	A 1200 + Pack Magic	3190'
H002	A 1200 + DD 170 Mo + Scalla	3990'
H003	A 1200 + DD 1,20 Go + Pack	4490'

AMIGA 4000 TOWER

Photo non contractuelle

Processeur **68040/25 Mhz**, mémoire **RAM 2 Mo**, mémoire FAST **4 Mo ext. 16 Mo**, lecteur 3" 1/2 1,76 Mo. Controleur DD IDE + SCSI Disque Dur **1 Go** SCSI

J001	A 4000 2 Mo + 4 Mo + Scalla	18900'
J002	A 4000 2 Mo + 18 Mo + Scalla	19500'
J003	A 1200 2 Mo + 18 Mo + Scalla	19990'

OCCASIONS

K001	Amiga 500	650'	K006	Moniteur 10835	700'
K002	Amiga 500+	800'	K007	Moniteur 10855	700'
K003	Amiga 600	800'	K008	Moniteur 10845	900'
K004	Amiga 1200	1700'	K009	Moniteur SVGA	800'
K005	Amiga 2000	1500'	K010	Lecteur Ext.	250'

AMIGA 1200 TOWER

Photo non contractuelle

Boitier mini-tower + leds, 2 baies 3" 1/2 + 1 baie 4" 1/4. Alimentation 200W modifiée AMIGA. Interface clavier PC + clavier PC. Options : bus Zorro II et III

L001	Boitier Tower Infinitiv	1690'
L002	Interface Clavier PC	490'
L003	Interface PCMCIA	290'
L004	Carte Zorro II	1890'

VIDEO

M001	VIDI 24 RT	1390'
M002	VIDI 24 RT PRO	1990'
M003	Genlock Minigen	790'
M004	Genlock Composite	1790'
M005	Genlock Y/C	2790'

GRAPHIQUE

N001	Scanner 69t Gris	590'
N002	Scanner 256t Gris	990'
N003	Scanner Couleur	2190'
N004	Tablette ARTPAD A6	1290'
N005	Tablette ARTPAD A5	2490'

SON

P001	Interface MIDI	190'
P002	Megalo Sound	390'
P003	AURA	890'

MODEM +

R001	OLITEC 14400b	990'
R002	OLITEC 28800b	1190'
R003	US Robotic 33600	1290'

DIVERS

S001	Souris standard	99'
S002	Souris 300 dpi.	120'
S003	Souris 400 dpi.	160'
S004	Souris optique	220'
S005	Crayon souris	300'
S006	Trackball	350'
S007	Multistandard 500	200'
S008	Multistandard 600	260'
S009	Commut. joy/sourjs	200'
S010	Alim. 500/600/1200	390'

CABLES

T001	Peritel	90'
T002	Midi	70'
T003	Nul modem	90'
T004	Minitel	90'
T005	Disque dur 2 1/2 2 1/2	60'
T006	Disque dur 2 1/2 3 1/2	70'
T007	Prolongation joystisk	60'
T008	Imprimante	90'
T009	Adaptateur multisync.	150'
T010	Adaptateur peritel 1083	150'

LOGICIELS

GRAPHIQUES

DELUXE PAINT 5 VF	590'
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490'
PHOTOGENICS VF	590'
SCENARY ANIMATOR	590'
LIGHT WAVE 3.5	1990'
POV RAY 2.2 VF	300'
PAINTER 3D	290'
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490'

VIDEO & SON

SCALA VT 100	199'
SCALA MM 211	790'
SCALA MM 400	1490'
IMAGE VISION	749'
CINEMORPH	290'
MUSIC X.2.0	349'
AUDIO SCULPTURE	250'
OCTAMED 6.0 VF	690'

BUREAUTIQUE

FINAL COPY II	390'
TURBO CALC 3.5	490'
D. OPUS 5.12 VF	690'
WORDWORTH 5	690'
TURBO PRINT 4.0	560'
DIRWORK 2.1 VF	690'
DIAVOLO BACKUP 3.2 VF	580'
ASIM CDFS	490'

DIVERS

PC TASK 3.15 VF	990'
DEVPACK 3.5 VF	990'
BLITZ BASIC 2.1	480'
GP FAX 2.346 VF	750'
HISOFT BASIC 2.5 VF	1190'
MODEM TUTORIAL VF	250'
MUI 3.3 VF	400'
POWER COPY 3 VF	349'

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES

Aminet 15	99'	Light Rom 4	299'
Aminet 16	99'	Light Rom Gold	249'
Aminet 17	99'	Cloanto Peresonal Suite	299'
Aminet Set 3	249'	Peresonal Paint 7 S.E.	349'
Aminet Set 4	249'	Megahits 6	99'
Amiga Tools 4	199'	French Storm	89'
X-Paint 4.0	399'	Meeting Pearls 4	99'
Mods Anthology	249'	Amiga cd Developer 1.1	149'
Amiga Tools 5	199'	Amiga Repair Kit	349'
		The Epic Interactive Encycopedia	299'

CLASSICS

Aminet 9/10/11	99'	Fresh Fonts 2	149'
Assassins 1	119'	Giga PD 3	249'
Amos CD 2	189'	Animations CD	249'
Audio Plus	149'	Giga Graphics	199'
Textures	249'	Deutsch ed. 2	99'
The Epic Coll.	199'	World of clipart	199'
Meeting Pearls 3	99'	Imagine CD	349'
Magic illusions	99'	Amiga Tools 3	199'
Eurascene 2	99'	UPD Gold	219'
		GFX Sensations	249'
		Pro Back 2	129'

TOP 20 JEUX

JEUX 249F

CHAOS ENGINE 2
ALIEN BREED 3D 2
WORLD GOLF
TIN TOY ADVENTURE
TOURING CAR CHALLENGE
TILE MOVE
FIGHTING SPIRIT
SLAM TILT
STAR CRUSADER
SENSIBLE WORLD OF SORCCRA 96/97
BLACK VIPER
CAPITAL PUNISMMENT
TUNY TROOPS
XP8
JET PILOT
NEMAC IV
EXILE
LEGEND (AGA)
HUMANS 3
VALHALLA 3

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

A retourner à : **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Mon ordinateur .....

Prix TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : poste 50F/transporteur 150F par colis/C.R 70F en sus

Désignation ou ref.	Qté.	Prix	Montant

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration N°

❑ Carte club AMIE Date : Signature :

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

L'Amiga chef d'orchestre

Formation continue pour adultes

L'Amiga a t-il encore sa place dans le secteur de l'audio-visuel aujourd'hui? Quel peut bien être son rôle et a t-il encore un avenir? Rencontre avec une équipe de vidéastes professionnels qui ont bien voulu apporter leur témoignage.

Présentation

Le Centre Académique d'Ingénierie Pédagogique et de Production Audiovisuelle (CAIPPA) de Charleville-Mézières constitue un département du GRETA des Ardennes, organisme de formation continue pour adultes de l'Education Nationale. Sa création remonte à six ans et répond à la demande d'adultes souhaitant se former et disposer d'outils pédagogiques. Seuls les GRETA de Marne la Vallée et du Puit en Velay se sont dotés d'une telle structure.

Equipement

Dans un premier temps, le Centre a fait appel à des prestataires extérieurs afin de répondre aux demandes des entreprises. Puis il y a cinq ans, le succès aidant, il a été décidé d'acquérir du matériel: un banc de montage, un Amiga 2500/30 et un genlock GST 2500 pour l'habillage et le titrage. Depuis, un Amiga 4000 a été acheté en complément. Aujourd'hui, le centre utilise un banc de montage Bêta SP trois machines, des régies d'effets spéciaux Sony et Panasonic et un éditeur de montage informatisé VidéoMédia, permettant la gestion de listes sur PC.

La partie infographie...

Le rôle de l'Amiga

Dans un premier temps, confiés à l'Amiga 2500, le titrage et l'habillage étaient réalisés avec *Protitler* et *Deluxe Paint*. L'arrivée de *Broadcast Titler* et l'utilisation de *Caligari* ont permis de donner un réel cachet broadcast aux productions du GRETA, notamment en composantes. Puis la sortie de *Scala* a créé de nouvelles demandes et permis la réalisation de nouveaux produits. Un Amiga 4000 doté d'une carte GForce 040 cadencée à 40 Mhz a rejoint la chaîne de post-production. L'Amiga 2500 quant à lui et grâce à *Scala Multimédia*, s'est vu confié de nouvelles taches puisqu'il assure aujourd'hui la gestion de journaux tournant en continu au sein du GRETA. Ces journaux sont réactualisés chaque semaine par Laurent Renac, l'infographiste de service. L'Amiga est également utilisé épisodiquement pour de la Présentation Assistée par Ordinateur dans le cadre de conférences, congrès ou manifestations diverses. Les titres et fonds d'écrans sont préparés d'avance par Laurent Renac et Enzo Tedeschi et affichés sur grand écran grâce à l'Amiga 4000, son genlock et Scala au fur et à mesure de l'intervention des conférenciers. Point d'orgue du GRETA dans le domaine: "l'habillage" d'un congrès pour le Ministère de l'Education Nationale avec un plateau trois caméras. Afin de répondre à une demande existante dans ce domaine, le GRETA envisage de se doter d'un autre Amiga 4000. Pour le réalisateur Jean Marc Dewit, l'Amiga associé à un genlock de qualité et Scala, offre encore à ce jour la meilleure alternative et le meilleur rapport qualité-prix du marché.

La post-production

Amiga et PC

Les deux plate-formes communiquent entre elles grâce à un disque dur amovible formaté PC. Le GRETA utilise en effet plusieurs PC dont un Pentium Pro 200. L'un d'entre eux est muni d'une carte d'acquisition d'images. Les images en provenance des PC sont ensuite reprises sur Amiga grâce à Cross Dos et repassées à la moulinette dans Scala.

L'avenir

Le GRETA va devoir prendre des options dans les mois à venir pour l'évolution de son matériel: principalement dans le domaine de l'image de synthèse et du montage virtuel.
Hélas, à ce jour, le monde Amiga offre peu de garanties en termes de pérénité (Ed: le rachat par Gateway peut changer cela, avec un peu de chance) ***et le rapport prix / puissance ne joue pas en sa faveur. Le GRETA va vraisemblablement se doter soit de LightWave, soit de 3D Studio Max pour la réalisation d'images de synthèse sur PC et peut-être d'un PVR pour le report.***

Ce qui est certain c'est l'utilisation assurée pour de nombreuses années encore de l'Amiga en analogique, un domaine ou il excèlle encore et où il n'a pas encore trouvé son rival. Et puis, qui sait si l'avenir ne nous réservera pas des surprises dans le domaine du numérique : en effet, on commence à voir çà et là des solutions sérieuses basées sur la philosophie Amiga pointer le bout de leur nez (Draco et Casablanca)

Thierry Lamblot

Contacts
CAIPPA - GRETA des Ardennes
27 rue du Petit Bois
08000 Charleville Mézières
Tel 03 24 33 74 05
Fax 03 24 33 74 01

L'Amiga au coeur de T.P.S

Une histoire originale...

Que les personnes qui se sont levées se rassoient de suite car T.P.S rime certes avec Télévision Par Satellite mais aussi avec Tecnique-Photo-Son. C'est d'ailleurs à cette dernière société au nom prémonitoire que nous allons nous intéresser aujourd'hui car elle aussi ne manque pas d'arguments et son histoire est assez originale, et mérite d'être relatée dans ces colonnes.

L'Amiga 4000 en action

Caméra avec boitier radio

Vingt ans déjà

Située à Laxou dans la banlieue de Nancy (54), cette société a vu le jour en 1977 afin d'assurer la réparation du matériel photo-ciné-son. Dans les années 80, TPS collabore à la création d'une société informatique dans le but de vendre des ordinateurs Apple et Commodore (PET). Déjà tout un programme...

En 1986, avec les premiers pas de la vidéo amateur, l'entreprise se tourne tout naturellement vers la vidéo. Tout en gardant une activité importante dans le SAV photo-ciné et grâce à une parfaite connaissance des techniques ciné et vidéo, la société nancéenne assure le transfert des anciens films ciné en vidéo et les opérations de copie. A partir de 1990, l'Amiga fait son entrée dans un premier temps pour effectuer les opérations de titrage et d'animations des productions vidéo. Puis très rapidement, TPS devient Centre Amiga Préférence et assure la revente de l'Amiga et de ses différents logiciels et périphériques.

T.P.S aujourd'hui

La société possède aujourd'hui des unités de tournage Sony HI8 et BETA SP, un banc de montage complet couvrant les besoins du HI8 au BETA SP et intégrant plusieurs régies d'effets dont une régie ADO offrant une palette d'effets remarquables. Toute la post-production est articulée autour d'un Amiga 4000 relié à une carte IV24 broadcast (entrées et sorties YUV). La qualité et la rapidité de mise en oeuvre de ces deux produits leur confèrent aujourd'hui encore une place de choix dans une chaîne de montage broadcast. L'ensemble a ainsi été utilisé par T.P.S pour la retransmission sur écran géant du championnat de France junior de billard. Grâce à l'Amiga et sa carte IV24 couplée avec Scala, les scores, les noms des joueurs, et les publicités des annonceurs étaient incrustées en temps réel pendant les parties couvertes par plusieurs caméras. Du bien beau boulot en fait qui devrait permettre d'ailleurs à T.P.S de réaliser la même opération cette année avec le Championnat de France de billard sénior.

Des développements internes

La société lorraine est surtout spécialisée dans le tournage multi-caméras et entend développer encore plus ce secteur d'activité. Elle a par exemple réalisé un tournage multi-caméras pour C. Jérome pour ses 25 années de chansons. Afin de renforcer ses moyens de tournage, T.P.S n'hésite pas à développer des solutions internes. Ainsi, avec l'aide de la société nancéenne Delfour radiocommunication, les techniciens de T.P.S ont mis au point un Intercom très efficace pour les tournages multi-caméras. Les unités de tournage et le réalisateur peuvent ainsi communiquer grâce à une liaison radio. Le point de départ est constitué d'une régie Panasonic MX50 modifiée. En sélectionnant une source, le réalisateur informe directement son cadreur du passage à l'antenne. En effet, à cet instant précis, la led rouge (tally) du viseur de la caméra de l'opérateur s'allume. Le clignotement de cette même led informera le cadreur qu'il est mixé avec une autre source. Cette liaison radio est rendu possible par la connexion d'un émetteur-récepteur à la MX50 par l'intermédiaire d'un câble. Cet émetteur est lui même équipé d'un micro permettant à un assistant de communiquer avec l'équipe, de quatre voyants reports des tally des caméras et de deux autres voyants permettant en cas d'appel radio de savoir l'origine de l'appel (cadreur ou assistant opérant en salle). Une précision pour les techniciens: cette technique exploite le tally de la caméra en utilisant la même fréquence radio pour chaque caméra mais en faisant appel à une sous porteuse différente pour chaque caméra. Ce dispositif très performant est déjà exploité par T.P.S et pourrait bien être commercialisé si une demande se faisait sentir.

L'avenir

Des idées et des projets, T.P.S n'en manque pas. Mais avec l'avènement du numérique, la société lorraine souhaite aussi acquérir un banc de montage virtuel afin de réaliser les montages de ses clients ou effectuer des clips. Elle souhaite aussi faire partager son savoir-faire et sa passion à ses clients et voudrait pouvoir continuer à distribuer des produits dans la lignée Amiga. Actuellement, T.P.S est en train d'étudier la possibilité de distribuer le Casablanca. Ce serait le juste retour des choses. L'histoire se répéterait-elle?

Thierry Lamblot

Technic-Photo-Son (T.P.S)
69, rue de Maréville, BP 50, 54526
LAXOU Cédex, Tel-Fax : 03 83 27 44 34

Sony VX 9000 (suite et fin)

David contre Goliath? Pas si sûr...

Il était intéressant de développer la conclusion du mois dernier par un comparatif entre ce qu'il est convenu d'appeler les deux "stars" d'épaule, l'ancienne V5000/ 6000 hi 8 et le challenger VX9000 dv...par Sony.

Tout ce qui brille n'est pas de l'or

Cassette DV versus HI8

A vouloir jouer sur plusieurs tableaux...

1986, Sony fait un un sacré bond en avant en dévoilant le successeur du V200, la célèbre V5000, avec une formidable définition d'image en hi 8 doublée d'un son haute fidélité et du fameux son PCM, le même qui équipe la V9000. La suite, c'est la sortie de la V6000 qui, sur le coup, laisse une forte impression de déjà vu, puisque les améliorations furent minimes, si ce n'est l'ajout du code RCTC, une amplitude de zoom par 10 ainsi que le contrôle du diaphragme par des valeurs standardisées au lieu d'avoir une jauge horizontale qui en indiquait l'ouverture ou la fermeture.

Et puis, on ne sait pourquoi, la V6000 a disparu du marché... Il ne faut pourtant pas chercher trop loin pour en connaître la raison majeure: la qualité d'image excellente de ce caméscope d'EPAULE, c'est important, a fortement porté ombrage à l'époque, à la gamme institutionnelle des feux EVW 325, 327 qui coûtaient 4 fois plus cher.

Un bon nombre de professionnels filmaient avec une v5000 ou 6000, et reportaient simplement les images sur bande bêta, avant de configurer le montage. Avec une très bonne luminosité, il était possible de faire des choses formidables... Alors plutôt que Sony grand public ne concurrence Sony division professionnelle, il a bien fallu faire un choix... C'est pourquoi absolument personne n'aurait parié sur la sortie d'un caméscope d'épaule DV, puisque, selon l'adage bien connu, "chat échaudé craint l'eau froide" Ou alors, il fallait à la fois séduire toute une génération de fondus d'image, et mettre en même temps un frein à l'enthousiasme certain de ceux (les mêmes) qui lorgnaient à l'époque sur des v6000 pas chères et efficaces.

Ceci fut fait de manière magistrale :+(((avec "l'oubli" d'une bague manuelle de zoom ainsi qu'une bague de mise au point en "roue libre", c'est à dire que le fait d'arriver en position "wide" extrême (par exemple) ne stoppe pas la rotation de celle ci. Vous continuez à tourner à blanc... Pratique lorsque vous voulez aller vite...

Garder la tête froide

S'il est vrai que le nouveau format DV a des avantages certains, tant au niveau de la qualité de l'image que de la fiablilté du support, il faut vraiment faire la part des choses et se dire que la différence entre du BON hi 8 et du DV est moins frappante qu'une comparaison entre du vhs ou du 8 mm contre du s vhs ou du hi 8...Le vhs ne supporte en fait plus aucune comparaison et nous laissera sur notre faim quoiqu'il arrive, alors que la plupart des amateurs de belles images seront très heureux de leur support hi 8, et quand bien même ils ne peuvent encore s'offrir un caméscope dv à un prix prohibitif, ils auront bien le temps d'attendre sagement la démocratisation de ces bijoux technologiques sans trop de regrets.

Comparer n'est pas jouer

Et pourtant ! Les V5000 et 6000 ne se laisseront pas enterrer pour autant, car ces caméscopes ont bien des avantages, et quelquefois même des supériorités, comparé au monstrueux v9000... A commencer par des entrées vidéo, tellement nécessaires pour enregistrer en pal ou pour effectuer des reports d'images, une bague manuelle avec ergot pour le zoom, efficace, une épaulière bien dessinée pour une bonne stablilté. Quant à la partie son, n'oublions pas les pistes hi fi et PCM, ainsi que l'excellent micro externe ECM 959 V qui délivre un son qui n'a RIEN à envier à celui du XV9000...

Un TBC élimine les tremblements de l'image en lecture, le ralenti, l'image par image ainsi que l'arrêt sur image sont parfaits. Enfin, nous terminerons sur le fait que les stabilisateurs n'existaient pas à l'époque, mais vous pouvez largement contrer ce petit handicap par l'ajout d'un grand angle qui atténuera vos tressaillements musculaires.

Le VX 9000 pour sa part, utilise des batteries au lithium NP 930 sans effet mémoire, d'une bien plus grande longévité que les np 77 s'il en est. L'autre grand avantage est l'enregistrement "temps réel". Une fois le bouton "rec" sollicité, fini les une ou deux secondes de perdues en départ d'enregistrement! La fonction "photo capture" est un "remix" de la touche ****, mais cette fonction est secondaire. Quant à la possibilité de lecture arrière sur la 9000,, celle ci n'est pas exempte de défauts, donc on n'en parle pas.

Finalement, les solides avantages de la XV9000 restent dans les vitesses d'obturation qui descendent jusq'au 1/3 de seconde, les modes d'exposition plus étendus et le viseur très agréable à l'emploi. N'oublions pas les 3 capteurs, l'image DV qui a une longueur d'avance, et certaines cassettes dv à mémoire pour des indexations plus faciles à trouver. Finalement, est ce que ces quelques différences autorisent une valeur d'achat réelle de 36 000 francs ? J'en suis pour ma part très loin d'être convaincu...

Conclusion

Le but du jeu était de remettre les pendules à l'heure et éviter à certains la "course à l'armement" Vos réactions d'utilisateurs sont de toute façon les bienvenues sur le Web :+) olivier.debats@hol.fr Après ce tour d'horizon en deux parties, je vous donne rendez vous le mois prochain avec un petit exercice pratique sur Amiga. Bon, vous me sortirez les digitaliseurs !

Olivier Debats

Série musique par Rémi Moreda

Le son 16 bits

Midi Performance Editor

Voici le mois de mai où les Amiga volent au vent... Pas le mien! Je suis heureux d'être encore du voyage avec vous, il nous reste encore beaucoup de choses à partager.

L'été approche et il est souvent le moment idéal pour effectuer des petits achats et réaliser de nouvelles créations. Je vous propose un petit tour du côté 16 bits que j'ai négligé jusqu'à aujourd'hui mais grâce aux tuyaux de Jac et aux prestations de Fabien que je salut bien bas je peux vous en dire un peu plus. Ce mois ci tout le monde est à l'honneur Midi, Tracker et son.

L'Amiga et le 16 bits

Le 16 bits peut à présent s'exprimer sur les machines équipées de cartes grâce au «AHI» : Hardware Independant Audio. Ce système permet de gérer les cartes **Toccata, Prelude, Delphina DSP** pour l'écoute et la digitalisation. Il gère la carte Aura mais uniquement pour la digitalisation. Son intérêt est qu'il permet à des logiciels déjà existant sur Amiga de gérer ces cartes 16 bits. Ainsi, on peut trouver sur Aminet le Kit AHI pour *Protracker*, pour *ShapeShifter* (le Mac en 16 bits) et des players tels que *Delitracker*, *Hippoplayer* et *Play 16*. De plus, de nouveaux logiciels et des update utilisant le ahi, fleurissent. Le ahi est disponible depuis plusieurs mois. Vous trouverez les kits sur Aminet et des infos sur les pages Web de l'auteur Martin Blom ou en lui écrivant à: lcs@lysator.liu.se.

Dernière nouvelle, pour les utilisateurs de Toccata, une nouvelle librairie est disponible depuis deux mois sur Aminet, elle élimine les crachouillis qui gâchaient le début et la fin des échantillons sonores. La carte peut enfin pleinement s'exprimer, et vous aussi par la même occasion.

D'autre infos le mois prochain je l'espère.

Midi

Certains d'entre vous m'ont demandé quel logiciel utiliser pour faire du «Dump» (envoi et réception d'échantillon entre un synthé et un ordinateur). Une solution est le shareware *Midi Performance Manager* dont l'auteur est Andreas Jung (ajung@rz.uni-sb.de). Il vous permet d'échanger des données avec votre synthétiseur ou votre sampler. Cela ne s'arrête pas là. Vous pourrez grâce à lui piloter plusieurs périphériques Midi et effectuer des "program changes" et des envois de messages de contrôles par simple clik. Il dispose en plus d'un éditeur de sons synthétiques, ce qui vous permet d'intégrer votre Amiga dans l'environnement de votre clavier. Le logiciel a un port ARexx, ce qui permet de le piloter à partir d'autres logiciels comme *Bars & Pipes*. Il est livré avec les protocoles de transfert de quelques claviers. La démarche à suivre pour en créer des nouveaux est expliquée dans la documentation anglaise en *AmigaGuide*, qui contient de plus un exercice de prise en main (un tutorial quoi !).

Le son

Nous avons vu le mois dernier comment créer des sons avec l'Amiga grâce aux logiciels de traitement de son. Ces mêmes logiciels peuvent vous être utiles pour enrichir vos musiques d'effets supplémentaires. En effet qui n'a pas rêvé d'un bon petit phaser sur son tracker préféré. Seul *MusicLine Editor* (***ANews*** n°90) permet un tel effet sur les instruments FM. Et bien, grâce à *Megalosound* ou *Aural Synthetica*, vous pourrez simuler un tel effet. La démarche est simple: il suffit de charger un instrument dans le logiciel de traitement de son et de lui appliquer l'effet phaser à des profondeurs différentes. On sauvegarde, bien sûr, chaque échantillon résultant (au moins 6). Vous pouvez alors passer sur le tracker. Vous chargez tous les instruments à la suite, vous composez avec le premier et quand votre morceau est écrit il ne vous reste plus qu'à modifier le numero d'instruments de certaines notes afin de les faire correspondre à l'instrument+phaser. En alternant les numéros d'échantillon, vous obtiendrez l'effet voulu. Pour vous en convaincre, téléchargez le module "Demon" qui se trouve sur mon site Ouaibe (http://www.mygale.org/06/moreda/musique.html). L'utilisation de l'effet phaser n'est qu'un exemple, tous les effets peuvent fournir un résultat intéressant... A vous de jouer !

CD-ROM Sound Mania

Je possède ce CD depuis quelques temps déjà, et si je me décide aujourd'hui à vous en parler c'est parce que je l'ai vu en vente sur des publicités de revues spécialisés musique. En effet, sur les dites publicités, *SoundMania* édité par SoundSoft est vendu à un prix avoisinant les 290 Frs. Ce CD-ROM est disponible pour 49F chez Conrad Electronique, 4 rue Colbert, 59800 Lille. Moralité, si vous voulez acheter des CD-ROM orientés musique le dernier endroit où il faut aller, c'est dans un magasin de musique! Concrètement ce CD contient 3407 modules classés dans des répertoires alphabétiques et 3208 Midi files en vrac dans un répertoire. Les modules sont des grands classiques Amiga qui sont issus de démo et de jeux, ils ont tous des noms explicites. Par exemple la série Beast correspond aux musiques du jeu *Shadow of the Beast*... Pour ce qui est des MidiFiles, le fait que tous les fichiers soient dans le même répertoire est comme toujours handicapant surtout pour le repérage de morceaux intéressants. Tous les styles sont représentés, il ya du bon et du mauvais mais c'est quand même une bonne grosse banque de fichiers. En conclusion, je dirai qu'il s'agit là d'un bon petit CD pas cher !

N'hésitez pas à m'écrire à moreda@mygale.org, vos critiques sont toutes les bienvenues. On se retrouve au mois de juin, encore un peu plus près du soleil...

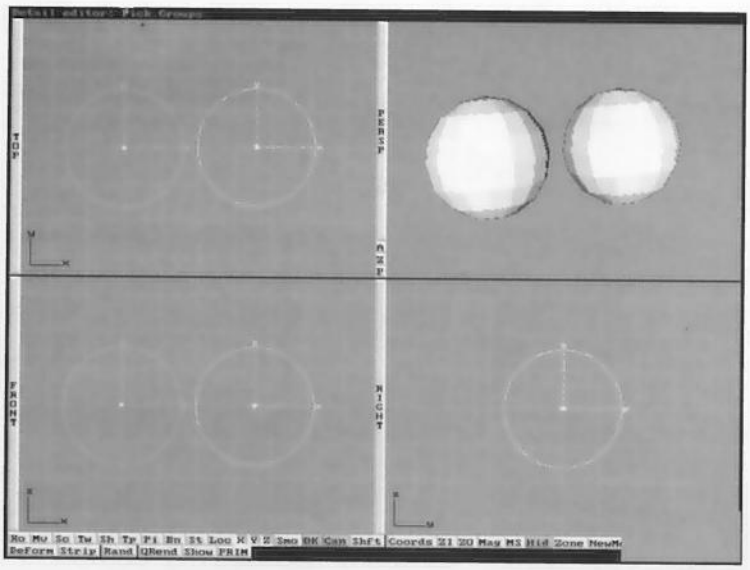


Figure 1

Mieux que LightWave !

Au programme du mois, les Metaballs...

Et oui! Ce n'est pas tous les jours que l'on peut se targuer de faire mieux que Lightwave 3D en effets spéciaux. Tous les fervents utilisateurs de ceux-ci passeront par toutes les couleurs lorsqu'ils aperceveront l'animation qui suivra ces quelques lignes.

Pour cela, nous allons devoir nous aider de petites boules, je parle bien sûr des Metaballs. Sur notre logiciel préféré, cette fonction est relativement développée (le plus dur c'est de la trouver), elle peut vous servir à modéliser des formes organiques, des objets ronds et complexes, et lorsque l'on y ajoute l'animation, réaliser du métal liquide devient un jeu d'enfant.

Un seul défaut, si l'on veut obtenir un lissage propre au calcul, l'emploi d'un nombre important de faces devient obligatoire, mais celui-ci est commun à tous les types de modélisation.

Au boulot:

Lancez Imagine, créez un projet et nommez le metaballs.

Dans la foulée, créez un sous projet de rendu, nommez le Rendu.

Lancez le modeleur (détails éditeur).

Pour créer une metaballs ou BLOBS, nous avons besion de deux sphères minimum (une seule aurait peu d'intérêt), mais pas n'importe lesquelles, je précise qu'il ne faut pas utiliser la sphère que nous propose le requester **OBJET/ADD/PRIMITIVE,** mais utiliser obligatoirement la sphére dans le menu

OBJET/ADD/SPHERE.

Donc, créez une sphère,

sélectionnez la (RC->F1), et à l'aide des fonctions **COPY/PASTE** du menu objet, créez en une deuxième que vous déplacerez. (voir figure 1)

Sélectionnez-les en vous aidant de la touche SHIFT (mode multi sélections).

Dans le menu **STATE** appelez la fonction **GROUP.** Celle-ci est indispensable pour que les metaballs fonctionnent. Il faut savoir que la première sphère sélectionnée sera le parent et les autres les enfants, nous venons de créer notre première Hiérarchie.

En clair, en mode **GROUP** si vous effectuez des manipulations sur le parent, elles agiront sur ses enfants. L'inverse n'est pas vrai, vous pouvez par exemple déplacer un ou des enfants sans déplacer le parent (très important). En mode **DETAIL**, cela fonctionne dans les deux sens.

La technique dite par Hiérarchie qui est commune quasiment à tous les logiciels 3D, sera le sujet d'un prochain cours.

Dans le menu **OBJET/BLOBS/** vous trouverez la fonction **BLOB ATTRIBS**, appelez-la, et validez les deux requesters qui suivent tout en gardant les paramètres d'origine, le miracle se produit (voir figure 2).

Explications du requester BLOBS:

GENERATE MESH:

vous pouvez utiliser cette fonction un fois que votre objet final est terminé, après exécution, votre ensemble de sphère ne formera qu'un seul objet.

La qualité de lissage peu y être paramètrée. Ultérieurement l'édition par les metaballs ne sera plus possible.

BLOB ATTRIBS:

vous permet de transformer des sphères groupées préalablement en un ensemble de metaballs.

PERSP MESH DENS(ity):

vous permet dans la vue de perspective de réduire ou d'augmenter le nombre de face afin de gagner ou non en rapidité d'affichage. La réduction de celles-ci n'entraîne pas de modifications lors d'un rendu.

Il vous est possible d'ajouter un nombre illimité de sphères pour créer vos objets, il est indispensable de grouper les nouvelles sphères à la hiérarchie existante pour que celles-ci forment un seul et même objet. Je vous propose quelques exemples d'objets réalisés avec cette méthode. Comme vous pouvez le voir, je n'ai respecté aucun ordre de hiérarchie (voir figure 3).

Je ne peux que vous encourager à vous entraînez à créer ce type d'objet, car le mois prochain, nous verrons comment à l'aide de la combinaison BLOBS et STATE, animer ceux-ci, pour créer un effet de Métal liquide (mercure par exemple).

A bientôt.

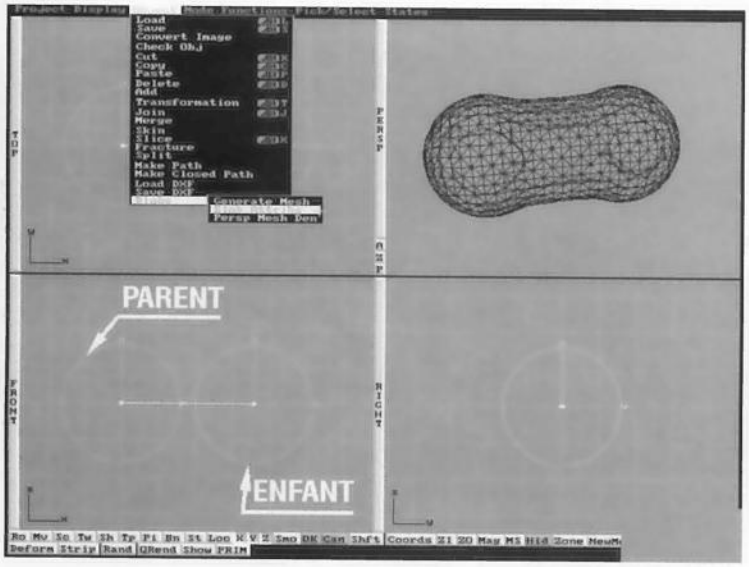


Figure 2

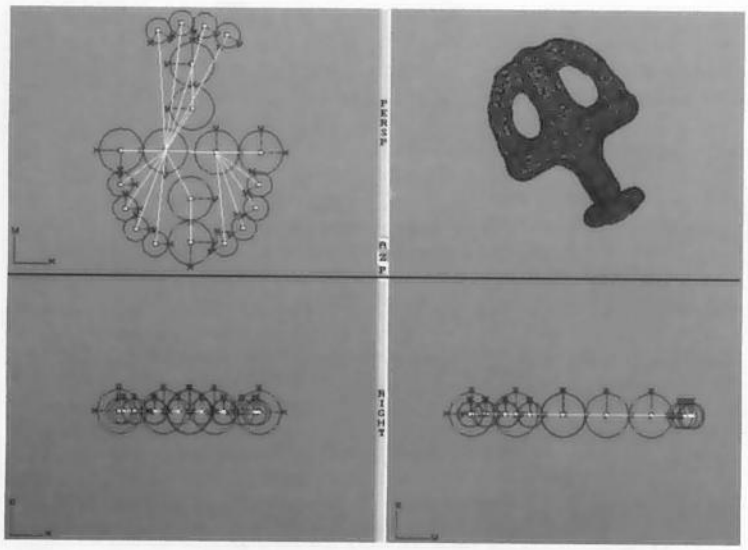


Figure 3

C'est le mois des vaches...

MEUH...

Retournons dans le layout, pour nous amuser à faire passer une vache par un trou de serrure, un éléphant à travers une paille, ou d'autre délires qui vous passent par la tête... Et tout ceci, grâce au 'Bone'.

Cet article est inspiré de l'excellente revu américaine LW Pro, dans laquelle il font passer une porche à travers le trou d'un mur!?

Alors que pouvons-nous choisir?

Allez, je prends le premier exemple: la vache par le trou de serrure. Je pense que dans le tiroir objets/animal de Lw vous devriez trouver une bonne grosse vache. (si vous n'avez pas de vache, tant pis!, prenez autre chose. Il nous reste à fabriquer une porte sommaire avec un trou de serrure dans le modeleur.

Je vous laisse le soin d'effectuer la modélisation (vous avez 2 mns, vite... cf fig1

Sauvegardez votre objet.

Ceci fait, chargez dans un layer vide votre vache, placez la dans l'axe de votre serrure (cf fig 2)

Reculez l'animal de 2 mètres sur l'axe des Z (cf fig 3), et sauvez l'objet en 'vacheAV'

Faites l'opération inverse, càd, avancez la bête de deux mètres sur l'axe des Z, de façon à être derrière la porte. (cf fig 4), et sauvez l'objet en 'vacheARR'

Nous allons passer aux choses sérieuses:

Le layout:

Chargez tous les objets (cf fig 5)

Dans le menu objet, réglez une métamorphose de VacheAV à VacheARR avec une enveloppe de 0 à 100 % en 50 images (cf fig 6).

Toujours dans le menu Objets, sélectionnez l'objet vacheARR et réglez un dissolve à 100 %

Validez tous ces réglages, l'objet vacheARR a normalement disparu, et si vous faites glisser le curseur des images, la vacheAV se déplace vers la VacheARR. Attention, si cela ne marche pas, recommencez.

Il nous reste à placer notre réducteur de vache afin quelle puisse passer pas le trou de serrure.

Menu objet:

Sélectionnez l'objet vacheAV

Enclenchez 'Objet Skeleton', ajoutez un bone, enclenchez 'Limited range' et réglez les deux valeurs à 1.5.

Validez et venez placer votre bone dans le trou de serrure en vous aidant des différentes vues.

Faites une clef en 0: 'Create key 0' (cf fig 7).

Activez le Bone (touche R)

Sélectionnez le bone, enclenchez 'Stretch' et diminuez le bone en largeur et hauteur afin qu'il soit à l'intérieur de la serrure. Validez en clef 0.

Avec le curseur d'images, la vache à l'entrée de la serrure se contracte grâce au bone (cf fig 8), puis se décompresse à la sortie de la serrure (cf fig 9), et enfin retrouve une forme normale au bout des 50 images (2 secondes d'anim).

Le final calculé en fig 10.

Voilà comment faire passer une botte de foin, à travers le chat d'une aiguille, un vaisseau dans un trou noir, un jouet dans un aspirateur, du sable dans un sablier, etc... Bon courage, et à bientôt.

Si vous avez des question:
artcom@nordnet.fr

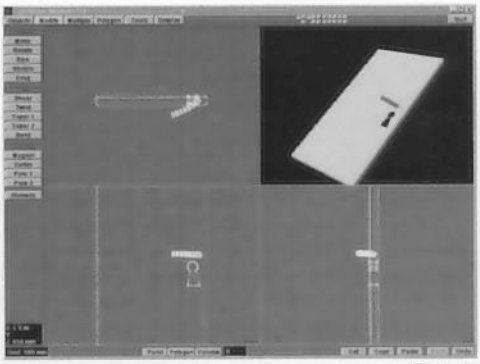


Figure 1

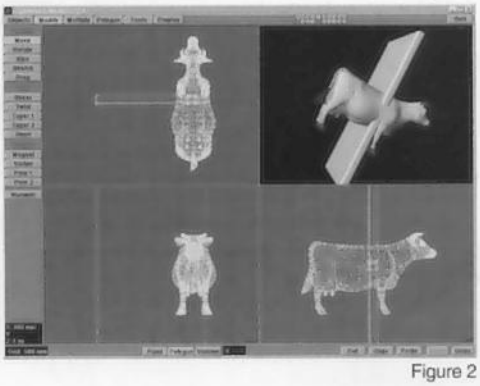


Figure 2

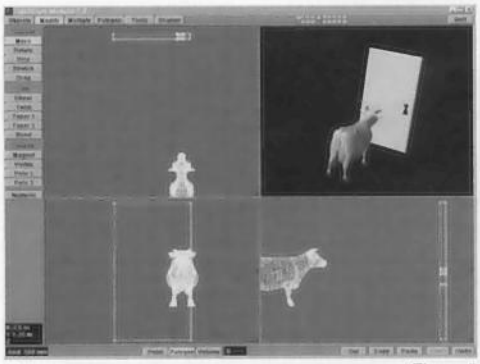


Figure 3

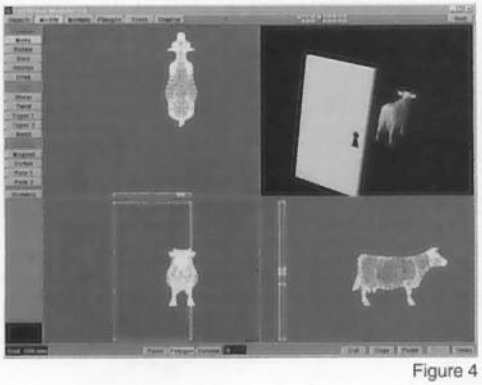


Figure 4

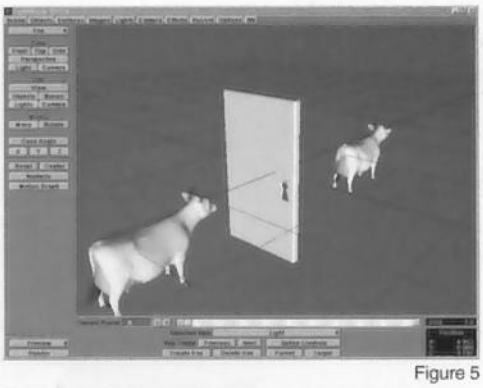


Figure 5

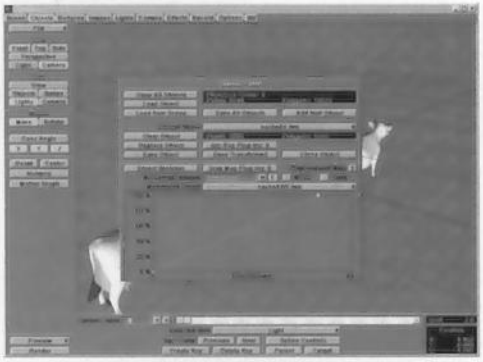


Figure 6

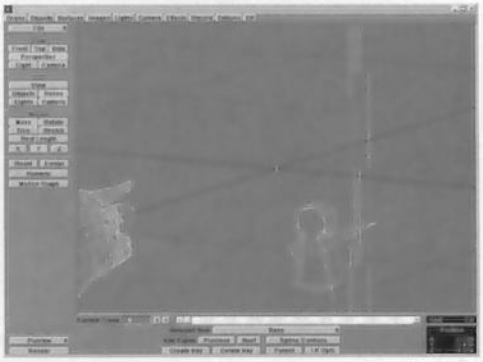


Figure 7

Figure 8

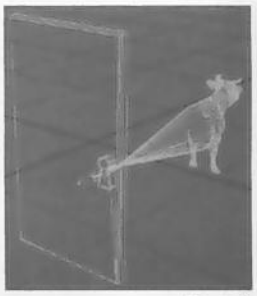


Figure 9

Figure 10

AWeX par Igor Posavec 97

Atmosphères lugubres

Quand le ciel bas et lourd pèse comme un couvercle...

Puisqu'on a dehors un si beau printemps, on va se faire une ambiance déprimante d'automne (pour ensuite mieux apprécier la réalité) (Fig. Ciel bas et lourd) . D'ailleurs, on peut noter une forte tendance des 3Déistes (c'est là le mystère de la trinité), à concevoir des atmosphères lugubres, inhumaines, d'usines, de robots destructeurs, de stations spatiales désertes, etc... Mais avant d'aller au ciel, terminons nos arbres du mois dernier.

Et encore merci pour vos encouragements !

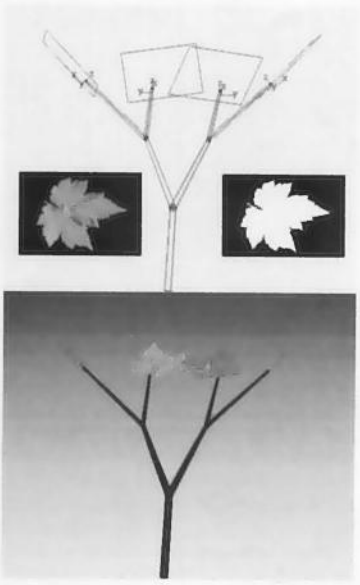


Figure 1

Figure 2

Le feuillage

S'il est relativement simple de faire un arbre, l'enfeuiller est nettement plus compliqué. En théorie, c'est simple. Il suffit, nous dit le manuel, de sélectionner l'objet qu'on voudra feuiller et de faire son arbre. Oui, mais par défaut, cette feuille vient se placer orthogonalement à la branche en son milieu. Comme on veut en général une feuille dans le prolongement de la branche, l'effet est raté. J'ai mis quelques heures à trouver et à affiner une technique compliquée mais qui donne de bons résultats. Il doit y en avoir d'autres. La mienne sera très classique. Je prends un rectangle sur lequel je mappe une image de feuille avec son masque, mais on peut bien sûr prendre un objet vert ou un groupe d'objets. La technique est la même.

Je suis dans la vue de face. Je crée un niveau. A l'intérieur, je place un "coordsys" n'importe où. La feuille sera orientée en direction de l'axe x, à partir de l'origine du coordsys.

Je place donc un rectangle dans la vue de face en imaginant où sera l'attache de la feuille et en plaçant donc ce point imaginaire à l'origine du coordsys, la feuille orientée vers la droite. J'y fais le mapping parallèle de ma texture et de mon masque. Mais le problème est que Real va rééquilibrer sur l'ensemble de mon cordsys plus la feuille. Pour y remédier, je duplique la feuille et je fais pivoter la réplique de 180 degrés (en la rendant invisible WF et RT). Théoriquement ma feuille sera bien positionnée. Un ajustage sera toutefois vraisemblablement nécessaire et ça prend son temps. Pour en gagner, avec un arbre facile d'expérimentation, voici les paramètres que j'ai utilisés : 2, 0, 50; 2, 0, 0, 25, 60, 0, 50, 1; 100, 0, 50, 60, 60, 60, 0, 40, 45, 0; Trunk. Choisir une très petite sphère et un long segment. Ca nous donne un arbre de quatre branches (Fig 1).

Ensuite, deux manières de procéder: ou bien on change les paramètres de l'arbre directement (Fig.2) , ou bien on fait un autre arbre moins fourni en sélectionnant à la place de la feuille le premier arbre qui jouera alors le rôle de rameau de quatre feuilles , mais en n'oubliant pas d'appliquer la même technique avec le coordsys et l'"équilibrage". Une fois terminé, mieux vaut archiver l'arbre !

Les nuages

Pour faire de beaux nuages, les méthodes ne manquent pas, et l'imagination de chacun doit pouvoir, avec une méthode empirique, aider à trouver de nouveaux trucs. Mais parfois, on se demande par où commencer. Je vais vous présenter deux méthodes particulières qui ne doivent pas rester telles quelles mais qui sont deux bonnes bases de départ.

La première est celle que j'ai conçue, simple et rapide.

Elle s'appuye sur un ciel-voûte que l'on peut faire avec un ellipsoïde aplati suffisamment énorme pour qu'il ait l'air éloigné. La façon dont on va l'aplatir et le positionner conditionnera ensuite l'aspect des nuages. Si on veut des nuages effilochés genre cirrus (Fig. Cirrus), il vaut mieux aplatir très fortement le ciel et ne laisser qu'une fine calotte dépasser du sol. Si au contraire on veut des cumulus (on n'obtiendra jamais de beaux cumulus bien chargés)(Fig. Cumulus), on peut presque faire une demi-sphère. Cette sphère doit avoir la couleur du ciel désiré.

On va ensuite concocter une texture. Là on a le choix entre un mapping de nuages qu'on pourra plaquer en parallèle ou en cylindrique ou en sphérique sur notre ciel. Cependant, si on veut ensuite animer nos nuages, ils se déplaceront bêtement sur notre ciel, mais ils n'évolueront pas.

Il est préférable de se servir d'une texture algorithmique à l'aide du "color handler" ou du "scope handler". Moi, j'ai conjugué un mapping parallèle vu de dessus (j'ai fait un gradient bleu-gris vers blanc pour que ce soit plus clair vers l'horizon) avec le "scope handler" positionné sur "noise" avec des réglages de 2 et 2 pour a et b. Le scope handler laisse donc voir mon mapping en certains endroits et c'est assez efficace. Pour animer la chose, il suffit de prendre une méthode "path" avec un chemin droit (ou autre) un peu incliné (verticalement) par rapport à la direction du "vent". Ainsi, le bruit fait par le "scope handler" qui est en 3D, va traverser notre ciel. On va donc voir les nuages se déplacer, mais en même temps se former, se déformer et s'évanouir. L'effet est très réaliste, sauf que les nuages sont tout de même assez uniformes.

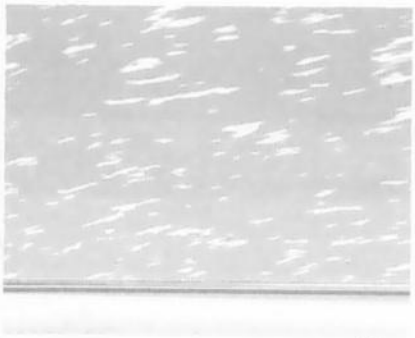
Maintenant, on peut jouer sur les paramètres a et b. Plus a sera grand, plus les nuages seront petits, Plus b sera petit, plus ils seront flous et uniformes. On arrive ainsi à changer les formes en modifiant à peine les valeurs. Il va sans dire qu'on peut bien sûr faire un morphing entre plusieurs valeurs et ainsi faire évoluer la densité des nuages.

L'avantage du "scope handler" est qu'on peut aussi inclure le sol ou toute la scène dans le mapping. On aura l'impression d'ombres des nuages qui se déplaceront ainsi à peu de frais.

Avant de passer à l'autre méthode, on peut encore choisir d'autres supports pour le ciel. Ainsi un plan parallèle infini donnera d'excellents résultats dans le lointain, les nuages seront encore plus petits et se déplaceront encore plus lentement par rapport aux nuages proches. Il convient cependant dans ce cas que le chemin d'animation ne soit pas trop parallèle au plan, sinon les nuages ne se déformeront pas. On peut aussi conjuguer plusieurs textures semblables avec un paramétrage différent, une direction différente, et obtenir plus de véracité, au prix, il est vrai, de temps de calculs plus conséquents.

Un dernier truc, si vous appliquez une méthode sur une texture, n'oubliez pas de déclarer le niveau où se trouve la texture et sa mé-

Ciel bas et lourd


Cirrus

Cumulus

La version 3.5

Elle est là, je l'ai reçue, et je viens de commencer à l'utiliser. Elle consiste en un CD (pour Windows, et aussi un peu pour Amiga), plus la version Amiga sur disquettes.

Le CD

Six répertoires (ALPHA, DEMO, I386, INDEO, VFW, WIN32S). Dommage que seul le répertoire Demo offre du consommable à l'amigaïste, tout le reste est pour PC. Même les projets qu'on peut charger ont des textures dont il faut modifier le chemin puisqu'il est du genre "C:/REAL/Projects/ ...etc...". Mais même dans ce répertoire, bien des choses ne sont pas visibles sur Amiga, comme par exemple les anims au format AVI "INDEO" (il en coûterait une licence de $5000 à l'auteur de CyberAVI pour avoir le droit d'utiliser le codec...). Les démos de Enhancer, OBI et Phenomena sont elles aussi réservées aux PC. Vous me demanderez "Mais que reste-t-il ?". Et bien, pas grand chose, mais ce pas grand chose vaut quand même la peine : 22 Mo d'images et 141 Mo de textures "tuilables" d'une époustouflante qualité. Je peux dire que ce sont les meilleures textures que j'aie jamais vues. Tout est en JPEG et les plus grandes font 1600 x 1600.

Des sols, les mêmes en gris pour les textures en relief, de l'herbe, des feuilles avec leurs masques (pour nos arbres fractals), des ciels de toute beauté (jusqu'à 5000 x 1250), de nébuleuses, des surfaces métalliques, textiles, plastiques, de structures, de papier, de murs, d'écorces, etc...

Et puis enfin deux séquences de vagues animées de bien meilleure qualité que la première version. Chacune possède 300 images en BMP, une est 200 x 200, l'autre en 100 x 100.

Les nouveautés 3.5

Je vous en avais déjà fait la liste (presque) exhaustive dans le numéro de janvier, je vous invite donc à vous y reporter. Je ne peux donc pas encore vous en dire grand chose. J'en fais cependant un rapide aperçu :

La première chose que j'ai appréciée est la fenêtre de palette qui peut enfin s'ouvrir sur l'interface. Plus besoin de changer d'écran. De plus elle accepte jusqu'à 256 couleurs ce qui met de la variété également dans les modèles fil de fer.

Ensuite, les extras, dans la fenêtre de textures permettent de modifier la couleur de la spécularité, ce qui manquait à Real. On peut également modifier la couleur réfléchie et réfractée. Par contre, attention de ne pas installer le répertoire "classes" sur une partition AFS. Seule la première librairie par ordre alphabétique est chargée par Real. Pour y remédier, ou bien mettre le répertoire dans une partition FFS et assigner à "R3D" avec "ADD", ou bien faire un batch qui copie le répertoire en RAM (mais d'un autre endroit que de Real, évidemment).

Les grilles sont infinies, c'est plus pratique.

Le déplacement de la caméra ressemble enfin un peu à quelque chose, grâce au bouton droit. Il faudrait tout de même changer le principe.

RealNews - RealNews

Andy Makely, l'organisateur du "Contest", (le sujet était cette fois : une pub ! Mais la date limite étant le 1er mai, il vous faudrait être super-rapide pour terminer à temps), ne savait pas quoi faire, l'heureux humain, alors il a décidé de créer un Web-Ring pour Real 3D. Il suffit d'aller sur son site et de remplir le questionnaire pour en faire partie, ou bien d'y choisir sa destination.
<http://www.mindspring.com/~makely/r eal3d>

Not'RealSoft, è fréquinte toujours. Çâ l'air deu marcher point trop mèl avec son Lookheed. Il est ben allé en Finlande pour y voër sous les jupes à not' RealSoft. ■

Un conseil à tous les modeleurs (Real ou pas) : téléchargez le cours de modelage facial sur le site Winnet d'Igor Posavec dont vous pouvez admirer le robot AWex. ftp://ftp.win.net dir="/winnet/real3d/Tutorial/Facelift.zip" Très pratique à lire dans un browser avec de très belles illustrations. ■

Félicitons Magna Media qui avec son animation E-104 (qui se trouve sur le CD-ROM) vient de gagner un nouveau prix sur le CeBIT. Çà fait une excellente pub à Real. ■

Encore un petit graphique (Fig.3) sur les performances des différentes plateformes (je ne suis pas responsable, je n'ai pas pu vérifier, çà émane de Monsieur Michel BACH qui me l'a gentiment envoyé) ■

La sortie de l'Enhancer d'Andy Jones a été retardée jusqu'à mai, pour qu'elle fonctionne avec le prochain patch portant sur l'amélioration des Lens Flares. ■

thode en tant que texture elle-même dans les attributs, sinon, vous ne la verrez pas.

La méthode d'Andy Jones est similaire mais plus compliquée et plus évoluée également. Elle convient non seulement pour les nuages, mais aussi pour le brouillard. Il ne s'agit plus du placage d'une texture sur une surface, c'est dans le volume que nous allons travailler. Le support sera n'importe quel volume (mais une sphère est le plus simple) que nous allons inverser et cacher dans un coin où on n'a aucune chance de la voir (derrière la caméra, sous le sol, ou très loin). L'espace qui ne sera pas ce volume sera donc affecté, c'est-à-dire partout sauf dans le volume.

Nous allons à présent fabriquer deux textures. Appelons la première "base" et par rapport aux valeurs par défaut, positionnons la transparence à 100, la brillance à 100, la réfraction à 100 et le gadget "Smooth". La seconde, que nous appellerons "modif", doit posséder les mêmes réglages que la première, mais avec la turbidité à 25, et le "scope handler" (encore lui) sur "noise" avec a= 0.1 et b=2.0 (ces réglages sont à tripoter bien sûr en fonction de votre environnement et de l'effet désiré).

Il convient évidemment d'appliquer les deux textures à la sphère, "base" en "default mapping", "modif" en "parallel mapping" (c'est important pour le faire se déplacer lors de l'animation). Faites des essais en n'oubliant pas de positionner le "material sampling" au moins à 1 dans la fenêtre "settings". Ça, c'est du volumétrique ! Vous pouvez vous ballader dedans, vous rentrez et vous sortez du nuage. Pour bien observer le phénomène, il faut bien sûr avoir des témoins : mettez un fond solide, des obstacles pour mettre la distribution du nuage (ou du brouillard) bien en évidence. La couleur du brouillard est dépendante de la couleur de la sphère. Là encore, on peut faire des effets bien différents. Attention, la sphère doit être la dernière dans la hiérarchie. La figure (Fig. Fog) vous montre un brouillard vert sur des colonnes rouges devant un mapping de paysage plaqué sur un plan.

Là encore, jouez avec les paramètres, le nombre de textures, les mouvements pour l'animation.

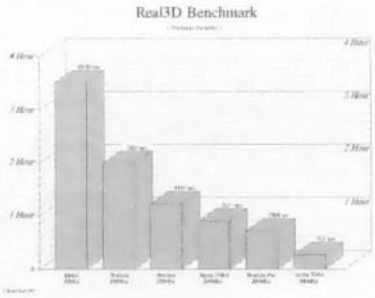
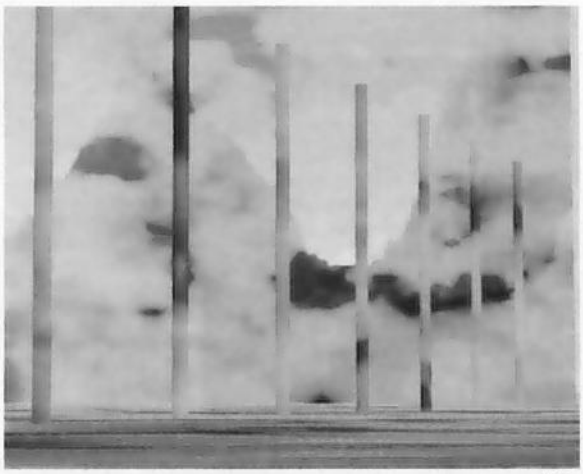


Figure 3



Fog

Aminet ? Encore et encore du nouveau!

Domaine Public par Stéphane Nicole

snicole@elan.fr

Comment se porte Aminet en ces jours incertains? L'arrivée des nouveautés est constante, de nouvelles versions d'outils existants voient le jour, mais hélas, point de grosse nouveauté révolutionnaire à l'horizon. Des artistes en tout genre, musiciens, graphistes, démomakers alimentent toujours copieusement le net de leurs oeuvres à découvrir sur les prochains CD-Rom Aminet.

FFNews est le DP du mois.

Les Nouvelles Versions du mois...

Les habitués d'Unix connaissent forcément XAnim le visualisateur d'animations et son portage sur Amiga. Une nouvelle révision (accrochez-vous) 2.70.6.4 est disponible sur Aminet.

La maison d'édition Haage & Partner vous propose une version de démonstration de leur environnement de développement commercial Storm C 2.0. Au menu gestion de projets, CyberAVI 1.9 va réjouir les (a)mateurs de séquences vidéo AVI avec cette nouvelle version corrigeant quelques bugs et améliorant les choix automatiques d'écrans. Il fonctionne avec l'AGA mais CyberGraphX3.0 est fortement conseillé.

CyberQT 1.1, le player QuickTime, est également disponible avec support CVID 32, et quelques bugs en moins.

Un des trop rares outils de création HTML sur Amiga, j'ai nommé MagicWebMaker passe à l'étape 3.11 et gagne quelques optimisations mineures au passage.

L'unique scheduler de tâches Executive se stabilise avec une nouvelle version 2.10. Des API pour les programmeurs Oberon et Asm sont fournis.

Recevoir et émettre des fax devient un plaisir avec STFax 1.302 : meilleure impression, dithering et autres petites améliorations pour cette version.

Comment se procurer ces DP ?

Internet: joignez le sunsite.cnam.fr ou le ftp.grolier.fr en France pour un accès rapide et efficace à Aminet.

BBS: Si vous possédez un modem vous trouverez, dès la sortie du journal, tous les logiciels testés sur le BBS parisien GFX BBS au 01.48.26.75.89. On y trouve également l'index ANews avec une recherche par thème et mot clé.

CD-ROM: Tous les programmes testés dans cette rubrique seront inclus dans le prochain CD Aminet. Les CDRoms Aminet 17 et Set 4 sont en vente partout.

II EST LA POUR VOUS AIDER !

BadLink 1.0

On commence bas niveau avec cet utilitaire bien pensé qui risque de vous rendre bien des services en cas de pépin. Vous êtes sans doute familier avec la procédure de re-validation de votre disque dur, provoqué par un plantage en pleine écriture sur le sus-mentionné volume. Dans la plupart des cas il suffit d'attendre gentiment que le travail soit fait pour retrouver une partition normale, mais il arrive parfois qu'un message très très désagréable du style "Block xxx out of range" empêche la revalidation du volume et la restauration des données qui s'y trouvent, ou plutôt, qui s'y trouvaient ! C'est là qu'intervient BadLink à qui vous allez fournir le n° du block qui a explosé (Bad Link) et qui va vous arranger la sauce. Vous pourrez ainsi utiliser votre outil de restauration préféré (QuarterBack Tools, DiskSalv, ...) pour retrouver vos petits.

Cette première version manque de documentation (sauf pour les Polonais), et une recherche automatique des bad links est promise par l'auteur pour la prochaine version.

+ Enfin !
- Pas de documentation ni de procédé automatique.

Auteur: Tomasz Korolczuk
FreeWare: Amiga FD Software Copyright
Configuration requise: NC
Où: disk/salv/2b_BadLink_1.lha

EMULE-TOI...

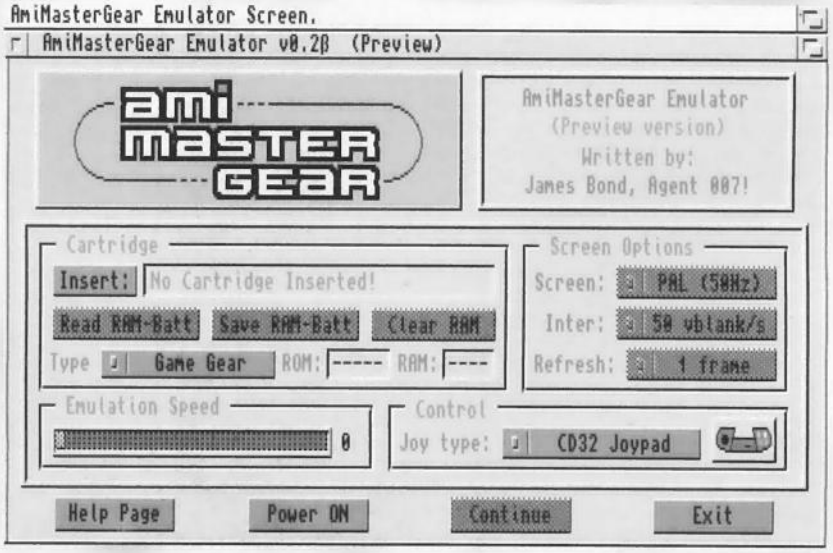
AmiMasterGear Emulator 0.2

S'il y a un domaine où notre machine est passée maître, c'est bien l'émulation. Voici un petit nouveau dans le genre, pas encore tout à fait terminé mais prometteur. Il va vous permettre de jouer aux jeux disponibles sur les consoles MasterSystem et GameGear de SEGA depuis votre Amiga.

Une machine accélérée est nécessaire ainsi que des jeux sous forme de fichiers image ROM, que vous devrez fabriquer ou vous procurer (Je ne veux pas savoir où ni comment). Dans cette préversion, les sprites et le son ne sont pas encore émulés à 100%. Ecrit en assembleur et paramétrable à souhait, cette émulation devrait contenter les amateurs.

+ Clavier, JoyStick et JoyPad supportés.
- Pas encore terminé !

Auteur: Juan Gomez
FreeWare: pour l'instant.
Configuration requise: AGA, 68020+, 1 MoFast, Moniteur PAL
Où: misc/emu/AmiMasterGear.lha



Rattrapage...

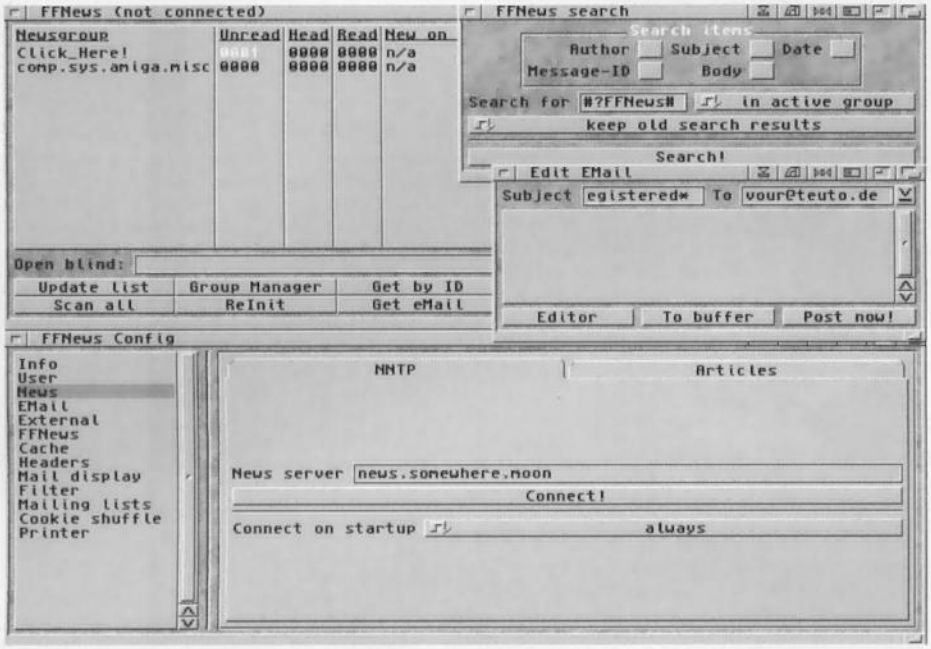
Vous utilisez un DP qui nous a échappé ? Vous avez découvert une petite merveille de Shareware dont vous voulez faire profiter les copains. Qu'à cela ne tienne, une petite séance de rattrapage peut être envisagée. Pour cela, envoyez moi le nom du DP, le moyen de le trouver et une brève description. Vos commentaires sur la rubrique DP sont aussi les bienvenus. Vous pouvez me contacter par EMail à l'adresse suivante : snicole@elan.fr, à ++.

LE DP DU MOIS

FFNews 1.56

Ce nouveau client Usenet pourrait satisfaire bien des internautes à la recherche d'un outil simple et stable. FFNews s'appuie sur AmiTCP ou Miami pour vous relier à un serveur dont vous devrez lui fournir l'adresse (ou le nom). Il vous faudra lui indiquer votre nom et votre EMail, le chemin jusqu'à votre éditeur préféré, et deux ou trois options pour gérer le cache et les articles reçus.
L'interface sous MUI vous fait profiter du multi-fenêtrage, très utile dans ce genre d'application. Un éditeur de NewsGroups vous permet de souscrire à vos groupes de discussion favoris, un carnet d'adresse électronique vous permet l'envoi de mail en deux clicks de souris. La recherche de sujets dans les news, la connexion automatique et la gestion des Mailing Lists sont les cerises sur le gâteau.
Tout est très simple à utiliser et si vous ne supportez pas Thor, c'est sans aucun doute l'outil qu'il vous faut.

+ NewsReader & Mailer simples et efficaces.
- Lent et monothread.
Auteur: Thorsten Stocksmeier
ShareWare: 20$ ou 30 DM
Configuration requise: OS2.0+, MUI3.3+
Où: comm/news/FFNews156.lha
HTTP://www.teuto.de/~flavour/ffnews/



LE BLITZ MALIN

BlitzOp Guide 1.0

Cette fois il ne s'agit pas d'un programme mais d'un document AmigaGuide destiné aux nombreux programmeurs en BlitzBasic II. On y trouve essentiellement des trucs et astuces dont le seul but est de réduire la taille des exécutables générés par ce compilateur.
Une liste des fonctions Blitz gourmandes en taille de code est donnée avec un équivalent optimisé. Cette première version contient 47 astuces ainsi que moultes ruses pour gérer vos variables.

+ Bonne idée.
- RAS.
Auteur: Paul Bowlay
FreeWare: Votre expérience est la bienvenue
Configuration requise: NC
Où: docs/hyper/BlitzOp_v10.lha

SIMPLE, JOLI ET ON COMPREND TOUT !

F-Base 1.3

Les outils de base de données utilisant des fichiers indexés ne manquent pas sur notre plateforme. Toutefois, F-Base a le mérite d'être simple d'emploi, en français et coloré.
On définit les champs de la base de données (jusqu'à 30), et on rempli, les fiches (jusqu'à 9999) c'est très simple. Les fichiers peuvent être classés selon le champ que vous désignerez, et imprimés en partie ou en entier. Deux modes d'affichages sont possibles : à la fiche ou bien en liste, dans ce dernier cas l'édition de fiches n'est pas possible. Le petit plus de FBase est la possibilité d'associer une image et un son à chaque fiche. Comme FBase ne dispose ni de visualisateur ni de player interne, il sait s'interfacer avec des programmes externes.
FBase respecte votre système et est entièrement configurable (choix du type d'écran, ...) et multitâche.

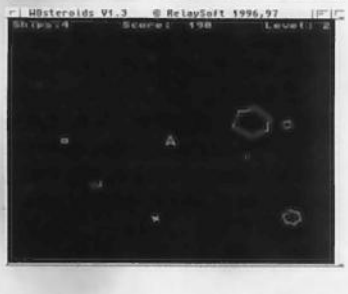
+ Français, simple et joli.
- Pas de fonction de recherche par critère.
Auteur: Frédéric Laboureur
ShareWare: 50 F
Configuration requise: n'importe quel Amiga
Où: biz/dbase/F-BaseV1_3.lha

A VOS COMMANDES...

WBsteroids 1.3

Un petit jeu pour vous détendre : il s'agit d'un clone du célèbre oldie Asteroïds où vous pilotez un vaisseau spatial égaré au milieu d'un océan d'astéroïdes. L'intérêt de cette version est que le jeu s'ouvre dans une fenêtre redimensionnable de votre Workbench. C'est très sympathique pour se distraire 5 minutes. De plus, il fonctionne parfaitement avec une carte graphique.
Le souhait de l'auteur était de reproduire le plus fidèlement possible le jeu original: c'est réussi avec un vaisseau et des astéroïdes vectoriels, le tout en noir et blanc et des bruitages explosifs.

+ Look irréprochable, très clean sur le Workbench.
- Bloque le multitâche.
Auteur: Heiko Muller
ShareWare: 10 DM
Configuration requise: NC
Où: game/wb/WBsteroids.lha



GEREZ VOTRE NET

NetMenu 1.1

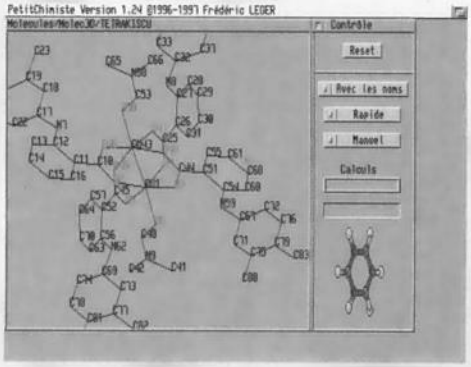
Non, nous n'avons pas Netscape mais au moins nous avons le choix de nos outils pour surfer sur le Web et poster nos mails. NetMenu se propose de centraliser la gestion de vos multiples outils Internet au travers d'une barre de menu configurable.
ARexx est mis à contribution afin de lancer intelligemment vos programmes pour le Web, le Mailer, l'IRC, le FTP sans oublier la (dé)connexion du dialer. En plus, un son de votre choix pourra être joué à chaque lancement. L'interface est re-dimensionnable, s'installe comme commodity et des scripts ARexx pour les programmes les plus utilisés sont fournis : Miami, IBrowse, AmIRC et GuiFTP. A vous de les modifier pour coller à vos besoins.

+ Sources fournies. Commodity.
- Pas de timer ingétré.
Auteur: Peter Gordon
FreeWare: c'est sympa, c'est pas du PC.
Configuration requise: OS 2.04+, connexion Internet
Où: comm/net/netmenu11.lha

VOUS AVEZ DIT MOLECULE ?

PetitChimiste 1.24

Voici un DP original qui plaira aux chimistes et aux curieux. Ce logiciel de présentation moléculaire en 3D tout en français permet d'afficher des molécules par projection cylindrique. De plus, il permet d'effectuer des calculs tels que la mesure de distances et d'angles entre plusieurs atomes.
La présentation 3D peut être rendue dynamique grâce au mode Contrôle Automatique qui fait évoluer la caméra autour de la molécule. C'est du plus bel effet sur une machine rapide. Le déplacement et le zoom sont aussi contrôlables au pavé numérique. Le nom des atomes peut-être affiché à l'écran. L'interface est très simple mais bien réalisée. Des fichiers d'exemple sont fournis afin d'amuser les littéraires.



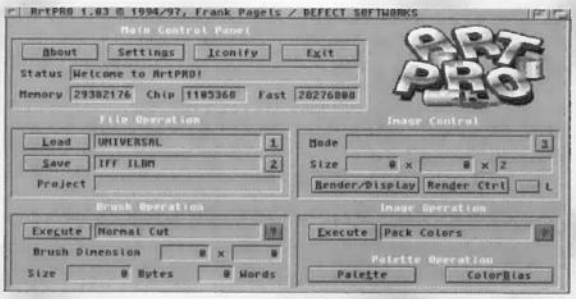
Le format des fichiers est inspiré de MOLEC3D et l'import de fichiers PC au format Alchemy est permis.

+ Simple, exemples et mouvement 3D réussi.
- Pas de choix d'écran, ni de mouvement temps réel à la souris.
Auteur: Frédéric Léger
FreeWare: merci Fred
Configuration requise: OS3.0+, 68020+
Où: misc/sci/PetitChimiste.lha

TRAITEMENT D'IMAGE

ArtPro 1.03

ArtPro est un outil de conversion et de traitement d'images. Il a été développé dans le but d'offrir un outil simple et peu gourmand pour mener à bien les conversions interformat. Il sait gérer les formats ILBM, GIF, TIFF, BMP et PCX en interne, mais sait déléguer le travail à vos datatypes en cas de besoin.
Les programmeurs trouveront en lui la possibilité de générer du code à partir des images, et ce sous forme de source, binaire ou encore fichier linkable. Les sprites et copper-lists peuvent être automatiquement générés de même que les modes AGA. Si les formats prédéfinis ne vous suffisent pas, il est possible de créer un format de sortie à votre goût.
La gestion des palettes et la réduction du nombre de couleurs (le 24 bits true color est géré avec Picasso96) sont un jeu d'enfant et sont très rapides.



+ Rapidité. Idéal pour les programmeurs.
- Peu de fonctions en dehors des conversions.
Auteur: Frank Pagels
ShareWare: 10 DM
Configuration requise: OS2.04+, 68020+
Où: gfx/conv/ArtPRO1.03.lha

DES SOUS, DES SOUS, DES SOUS !

Compte Bancaire 2.09

Encore un logiciel de gestion de compte personnel me direz-vous ! Oui mais celui-ci existe depuis de nombreuses années et vient juste de sortir sur Aminet. Il est écrit en assembleur, utilise MUI et sait rester très simple tout en offrant les fonctions de base.
Au chapitre fonctionnel on trouve la possiblité d'insérer des opérations périodiques (salaires, prélèvements, ...) dont la périodicité sera chifrée en nombre de mois. Les opérations de débit/crédit devront passer par une phase dite de décompte afin d'entrer dans le calcul du solde réél. Les opérations décomptées sont automatiquement archivées.
On peut créer des opérations types, gérer automatiquement un compteur de n° de chèque et faire des virements d'un compte à un autre. Les fichiers sont cryptés et nécessitent un code pour y accéder et on peut les imprimer.

+ Simplicité d'accès.
- Pas de gestion des emprunts, ni de statistiques.
Auteur: Michel Gotti
FreeWare: c'est gratuit.
Configuration requise: 68020+, MUI3.5+
Où: biz/misc/CompteBanc209.lha

Localisation avec Blitz

Tout d'abord mille excuses pour mon absence du mois dernier. Un accident de disque dur (plantage total) est survenu juste avant que j'envoie mon article, ce qui fait que j'ai absolument tout perdu (sources, programmes et... articles). J'ai donc passé ce mois en essayant de récupérer tant bien que mal ce que j'ai perdu et je vais tenter de refaire mon article de tête :). Nous allons toujours améliorer notre programme original, en lui adjoignant cette fois-ci la localisation tant attendue.

Pour en profiter, il est nécessaire de posséder un Amiga avec WorkBench 2.1. Je rappellerai brièvement à ceux qui ne le savent pas encore que la localisation est un procédé qui permet à un même programme d'être traduit dans de nombreuses langues différentes sans pour autant être changé en lui-même: il suffit pour cela que des fichiers appelés catalogues existent et soient présents dans le tiroir "SYS:Locale/Catalogs/-LangueUtilisateur/". Ils (les catalogues) contiennent en effet toutes les chaînes de caractères de notre programme dans la langue de l'utilisateur susdit. Seulement, il y a un hic, ces fichiers ne sont pas en ASCII, ça aurait été trop facile, ils sont dans un format IFF propre (si je ne me trompe pas) et ils ne peuvent donc être édités qu'à l'aide d'utilitaires spécialisés: personnellement je me sers de CatEdit qui se trouve sur Aminet (et donc dans toutes les bonnes collections de DP). Notez qu'il existe aussi de nombreux programmes permettant de réaliser la même opération (je pense notamment aux CatComp et autres).

La première chose à faire est donc d'éditer un catalogue en français, avec l'aide de CatEdit, contenant TOUTES les chaînes de caractères de notre programme (menus, gadgets, textes des requesters ...).

Ensuite, il faut de nouveau enregistrer ces chaînes dans notre programme, mais cette fois-ci en anglais: ce sera notre langage par défaut ("built-in-language" comme on dit pour faire bien :) Regardez le source: si je me suis mal fait comprendre, tout deviendra lumineux!

Il suffit ensuite juste de réinitialiser nos noms de variables msg$() avec ce que l'on trouvera dans notre catalogue.

Pour cela trois choix s'offrent à nous :

- soit on utilise la bibliothèque additionnelle fournie avec le Blitz 2.1 qui permet de faire cela avec de belles commandes Blitz (c'est ce que je faisais auparavant),
- soit on utilise des Includes (DTLocale*) écrites par le célèbre Peter Traskalik,
- soit on passe par une autre méthode que j'ai découverte sur Aminet dans un exemple. Certains d'entre-vous l'auront déjà reconnue, il s'agit de l'archive MaVaTi_Blitz.lha de cet auteur français de talent (décidément), j'ai nommé Marc Le Douarain. Je préfère de loin cette solution car elle offre le double avantage : 1) d'être totalement système, ce qui nous évite les plantages occasionnels de la bibliothèque, et compacte 2) d'avoir été écrite par un auteur français!

Pour plus d'explications, je vous laisse regarder le Source fourni : il correspond à la localisation des menus de Studio FX (cf ANews 98 de février) en français. Je vous rappelle que la première chose à faire est de convenablement créer son catalogue avec CatEdit ou similaire. En regardant le Source, vous pourrez ainsi constater que même si le catalogue FX.catalog n'est pas présent, le programme marchera: simplement les menus seront en anglais.

Conclusion

J'espère qu'Aminet fleurira de programmes DP localisés dans les mois qui viennent. J'attends impatiemment vos questions, réactions, suggestions ou programmes (voir l'encadré à côté) à l'adresse matc999@spidernet.tm.fr ou au journal qui transmettra.

```
WBStartup:NoCli
WbToScreen 0
ShowScreen 0

Dim menu$(6) ; on crée une table pour stocker nos chaînes

; voici les chaînes de caractères par défaut, à mettre de préférence en
Anglais
; les menus sont ceux de Studio FX - cf ANews n°98
menu$(0)="Project"
menu$(1)="Load"
menu$(2)="Save"
menu$(3)="Save As"
menu$(4)="Show"
menu$(5)="Infos"
menu$(6)="Quit"

; avant de s'attaquer directement au catalogue, quelques mots sur le
type pointeur (*variable) :
; une variable de type pointeur n'est en fait qu'un mot long (.w) conte-
nant l'adresse mémoire
; de la variable proprement dite (dans notre cas une chaîne de caractè-
res)
; pour plus d'informations, reportez-vous à la page 29 de votre manuel
(édition française)

*FXCatalog=OpenCatalogA_(0,"FX.catalog",0) ; on ouvre notre catalo-
gue et on pointe sur son adresse mémoire

If *FXCatalog ; s'il a pu être ouvert avec succès
For nchaine=0 To 6
menu$(nchaine)=PeekTo$(GetCatalogStr_(*FXCatalog,nchaine,0),0)    ;
on réinitialise les variables des menus avec les chaînes prises dans le
catalogue (PeekTo$ sert à saisir une chaîne de caractères à un empla-
cement précis de la mémoire)
Next
CloseCatalog_(*FXCatalog) ; on referme notre catalogue
End If

; pour finir, on ouvre notre fenêtre et on rattache notre menu
Window 0,0,0,200,100,$140E,"Essai de localisation",1,2

MenuTitle 0,0,menu$(0)
MenuItem 0,0,0,0,menu$(1)
MenuItem 0,0,0,1,menu$(2)
MenuItem 0,0,0,2,menu$(3)
MenuItem 0,0,0,3,menu$(4)
MenuItem 0,0,0,4,menu$(5)
MenuItem 0,0,0,5,menu$(6)

SetMenu 0

Repeat
ev.l=Event
VWait

Until ev=$200
Free Window 0
Forbid_:End
```

Espace Lecteur

Voici comme convenu dans l'article précédent, l'espace lecteur de votre rubrique Blitz. Nous allons initier cette mini-série avec Erwan Fouret, génial créateur de la DoMethodBBLib. Cette bibliothèque vous permet d'avoir accès à la commande DoMethod.

Fabuleux, me direz-vous, mais à quoi cela sert-il?

Eh bien à rien de moins que l'accès à M.U.I et aux Datatypes! (NB: notez qu'il existe déjà la bibliothèque RIDatatypesLib fournie avec le Blitz Support Suite permettant d'utiliser les Datatypes du groupe image, avec certes moins de puissance, mais d'une manière relativement plus simple). La procédure d'installation est un peu rébarbative, mais assez aisée tout de même. Il vous suffit de charger le source fourni, d'ajouter un numéro à la bibliothèque, de créer un exécutable et enfin de recompiler votre fichier Deflibs avec l'utilitaire fourni avec le Blitz Basic. Toutes les démarches à suivre sont expliquées dans la documentation AmigaGuide qui n'est malheureusement proposée qu'en anglais.

Quel comble pour un auteur français!

Mais rassurez-vous, Erwan m'a promis de corriger tout cela pour la prochaine version :-) Et puisque ce garçon est ma fois fort courageux, il nous a proposé peu de temps après la conversion au format fd (comprenez blitz) des fichiers includes de M.U.I, ce qui vous permettra enfin de programmer des interfaces M.U.I avec le Blitz Basic. Attention tout de même, la programmation d'une telle interface n'est pas des plus aisées, et ne sera accessible je pense qu'aux plus chevronnés d'entre vous.

La prochaine fois, je vous parlerai de *XLabProcess* de Xavier Nuel.

La structure CLI

CommandLineInterface

Ce mois-ci un rapide survol de ces processus particuliers que sont les CLIs, au travers d'un programme qui vous permettra d'espionner les paramètres des autres tâches de votre système.

Vous savez sans doute à peu près tous ce qui distingue une tâche au sens Exec du terme, d'un processus AmigaDOS. Les seconds sont des extensions des premières par une structure Process attachée (à la suite) à la structure Task, et qui leur permet, notamment, d'appeler la dos.library.

Il existe cependant une autre structure, la structure CommandLineInterface, qui confère des propriétés encore plus étendues à un processus. Parmi celles-ci, citons par exemple la possibilité de faire fonctionner les commandes de scénario IF, ENDIF, SKIP et consorts: toute la différence entre un scénario lancé par IconX (qui n'est qu'un simple processus) et un scénario lancé par Newshell (essayez, vous verrez).

Justement: un processus se lance par la fonction Create[New]Proc() de la dos.library, alors qu'un CLI a une couche logicielle, un programme en plus, qui lui permet à son tour d'exécuter d'autres commandes. On le crée alors par NewShell, NewCLI, Run, ou encore la fonction System() (et non la fonction Execute()!).

Les différents CLIs du système se trouvent dans une liste publique de la dos.library et sont numérotés à partir de 1, la dos.library offre la fonction FindCliProc() pour trouver un processus CLI à partir de son numéro. Leur nombre était limité sous 1.3. Ce n'est plus le cas de nos jours, heureusement. Le lien entre les structures Process et CommandLineInterface (CLI) se fait par le champ pr_CLI de la structure Process, qui est un BPTR, c'est-à-dire une adresse de mot long (à multiplier par 4 avant usage). La dos.library offre la fonction Cli() pour retourner un pointeur sur la structure CLI du processus courant. Le nombre de CLI actifs (ou non) du système est retourné par la fonction MaxCli().

En exemple, je vous propose le programme ci-dessous, que j'ai baptisé CLISpy. Il s'agit d'un programme qui accepte en paramètre un numéro de CLI et affiche sur la console diverses informations le concernant. Il s'agit en quelque sorte d'une extension à la commande Status... Ce programme n'a rien de compliqué, et vous ne devriez pas avoir de problème pour l'améliorer et en faire un outil de débogage réellement utile.

Frédéric Delacroix

Frederic.Delacroix@univ-valenciennes.fr

```
; CLISpy.s 1.0
; retourne diverses informations sur les structures Task, Process
; et CommandLineInterface du CLI associé au numéro donné en paramètre.

    include  HiSoft_Devpac:Macro/exec.i
    IMPORT exec,exec
    IMPORT exec,exec_lib
    IMPORT dos,dos
    IMPORT dos,dos_lib
    IMPORT dos,dosextens

Start       move.l   4.w,a6
    move.l  a6,_ExecBase
    OPENLIB     DOS,37              ; ouverture de la dos.library
    move.l  d0,_DOSBase
    beq.s   NoDOS
    move.l  #Args.Template,d1       ; modèle des arguments
    move.l  #Args.Array,d2
    moveq   #0,d3
    CALL    ReadArgs,_DOSBase(pc)   ; lecture des arguments
    move.l  d0,Args.RDArgs
    beq.s   NoArgs

; Normalement, un appel à FindCLIProc et l'exploitation de son résultat
; se font uniquement entre Forbid() et Permit(). J'ai omis ce passage,
; ce qui se fait sans problème si on ne crée ou détruit pas de CLI dans
; l'intervalle. Considérez ce programme comme un outil de débogage à
; améliorer :-)

    move.l  Args.Array(pc),a0 ; numéro du CLI à espionner
    move.l  (a0),d1
    CALL    FindCliProc         ; retourne la struct Process
    move.l  d0,a5
    move.l  a5,d0
    beq.s   NoCLI
    move.l  pr_CLI(a5),d0           ; retourne la structure CLI associée
    lsl.l   #2,d0           ; BCPL :-(
    move.l  d0,a4
    move.l  a4,d0
    beq.s   NoCLI
    bsr.s   ReadCLI

NoCLI       move.l   Args.RDArgs(pc),d1
    CALL    FreeArgs
NoArgs      move.l   _DOSBase(pc),a1
    CALL    CloseLibrary,_ExecBase(pc)
NoDOS       moveq   #0,d0
    rts

ReadCLI     ; ReadCLI(CLI,Process)
    move.l  #CLI.Fmt,d1         ; format pour VPrintf()
    move.l  sp,d6           ; sauvegarde du pointeur de pile
    move.l  cli_DefaultStack(a4),d0
    lsl.l   #2,d0
    move.l  d0,-(sp)
    move.l  cli_Background(a4),d0
    bsr.s   ReadBool
    move.l  d0,-(sp)
    move.l  cli_Interactive(a4),d0
    bsr.s   ReadBool
    move.l  d0,-(sp)
    move.l  cli_CommandFile(a4),-(sp) ; différentes valeurs
    move.l  cli_Prompt(a4),-(sp)      ; des structures
    move.l  cli_FailLevel(a4),-(sp)   ; CommandLineInterface,
    move.l  cli_CommandName(a4),-(sp)   ; Process et Task,
    move.l  cli_ReturnCode(a4),-(sp)
    move.l  cli_SetName(a4),-(sp)
    move.l  cli_Result2(a4),-(sp)
    move.l  pr_Arguments(a5),-(sp)
    move.l  pr_Result2(a5),-(sp)
    move.l  pr_TaskNum(a5),-(sp)
    move.l  pr_StackSize(a5),-(sp)
    move.l  LN_NAME(a5),-(sp)
    move.l  sp,d2
    CALL    VPrintf
    move.l  d6,sp
    rts

ReadBool    ; (D0)Yes/No=ReadBool(Val)(D0)
    tst.w   d0      ; Retourne "Yes" ou "No" selon la valeur
    beq.s   .No     ; de l'argument
    move.l  #Yes.Msg,d0
    rts
.No         move.l   #No.Msg,d0
    rts

_ExecBase dc.l 0
_DOSBase dc.l 0
Args.RDArgs   dc.l 0
Args.Array dc.l 0


    DOSNAME
Args.Template  dc.b "CLINUMBER/N/A",0
CLI.Fmt     dc.b "In_Name        : %s",10
    dc.b    "pr_StackSize   : %ld",10
    dc.b    "pr_TaskNum     : %ld",10
    dc.b    "pr_Result2     : %ld",10
    dc.b    "pr_Arguments   : %s",10
    dc.b    "cli_Result2    : %ld",10
    dc.b    "cli_SetName    : %b",10
    dc.b    "cli_ReturnCode : %ld",10
    dc.b    "cli_CommandName : %b",10
    dc.b    "cli_FailLevel  : %ld",10
    dc.b    "cli_Prompt     : %b ",10
    dc.b    "cli_CommandFile : %b",10
    dc.b    "cli_Interactive : %s",10
    dc.b    "cli_Background  : %s",10
    dc.b    "cli_DefaultStack: %ld",10,0

Yes.Msg     dc.b "Yes",0
No.Msg      dc.b "No",0
```

MUI et Amiga E

Incontournable

Que l'on soit plutôt pro MUI ou non, il est impensable, aujourd'hui, de ne pas s'y intéresser, cette interface utilisateur étant devenue incontournable. Une fois les principes de base acquis, sa programmation en E devient finalement assez simple grâce aux modules E disponibles.

MUI (Magic User Interface) de Stefan Stunz n'est, à la base, qu'une interface graphique comme les autres.

Mais elle est intéressante à deux titres: elle permet à l'utilisateur de paramétrer comme il veut l'apparence de ses logiciels (de la couleur d'écriture au design des gadgets) et évite au programmeur beaucoup de soucis. En effet, une interface MUI a l'avantage de s'occuper de la gestion de "l'espace" dans les fenêtres. Ainsi, si vous redimensionnez la fenêtre du logiciel FractInt, par exemple, la taille de tous les gadgets change automatiquement, et ceci sans que le programmeur ait à s'en occuper. Ceci est valable pour tous les objets que peut utiliser MUI et ils sont nombreux (Listview, boutons, radio-bouton ... + tous les custom-objects qu'il est possible de créer). Tout ça, c'est bien beau, m'direz vous, mais c'est comment qu'on fait?

MUI en E

Depuis la version 3.5, le package (Aïe, c'est pas français!) développeur pour le E n'est plus distribué avec celui de MUI. C'est donc sur Aminet que j'ai trouvé une archive intitulée MUI38dev-E.lha (répertoire dev/MUI) qui est en fait le kit développeur pour MUI 3.7 (cherchez l'erreur). Cette archive contient tous les outils nécessaires, à commencer par les modules mui.m, muip.m (contient les objets muip_), muimaster.m et muicustomclass.m (pour faire vos classes vous-même).

En pratique

Tout d'abord, pour vous familiariser avec MUI, il est très important de lire la documentation de MUI, puis celle qui accompagne le kit développeur. Ensuite, il faut jeter un petit coup d'oeil sur le source du module mui.m (qui se nomme étrangement mui.e). Vous y découvrirez toutes les constantes et les macros qui sont indispensables à la création d'interfaces. Parlant de macros, il faut bien comprendre que c'est grâce à elles que la programmation de MUI est aussi simple et aussi lisible. Ceux qui ont déjà regardé le programme, ont sans doute vu que plusieurs d'entre elles étaient ici utilisées: ApplicationObject qui crée un objet application, Subwindow qui crée un objet window ou encore end qui n'est autre qui ne fait rien d'autre qu'un "TAG_DONE])". C'est à cause de l'utilisation de toutes ces macros qu'il faut dans chaque source indiquer l'option PREPROCESS (à moins que vous ne vouliez vous passer des macros? Seriez pas un peu masochiste?).

Le programme

Vous avez compris qu'il m'est impossible de décrire les macros et constantes de MUI dans le peu d'espace qui me reste. En analysant bien le programme, je pense que vous devriez pouvoir à peu près appréhender la structure d'une interface MUI simple (même si celle-ci peut prendre d'autres formes). Elle adopte une forme hiérarchique avec tout en haut l'application, puis la ou les fenêtres et enfin les objets qui sont contenus dans des groupes d'objets (disposés horizontalement ou verticalement). Cet arbre est simple, mais il peut être beaucoup plus compliqué quand un groupe commence à en contenir d'autres).

C'est déjà fini?

Et oui, toutes les bonnes choses ont une fin. Si je ne reçois pas de mails incendiaires et si vous continuez à acheter AmigaNews, je pense continuer un petit moment sur MUI (qui mérite à lui tout seul un ANEWS entier). Donc, le mois prochain, nous verrons un de ces points: la notification (gestion d'événements), quelques objets sympathiques de MUI, MuiBuilder ... ou bien tout à la fois si j'arrive à négocier 4 ou 5 pages de plus pour l'amiga E ;-)

Que l'esprit de l'Amiga reste en vous!

```
/* Ce programme est largement inspiré des program
                    mes fourni dans le package*/
/* développeur de MUI convertis en E par Klaus Bec
                    ker et originalement*/
/* écrits par Stefan Stuntz*/

OPT PREPROCESS

MODULE 'tools/domethod'
MODULE 'muimaster', 'libraries/mui'
MODULE 'utility/tagitem', 'utility/hooks'
MODULE 'intuition/classes', 'intuition/classusr'
MODULE 'libraries/gadtools'

ENUM ER_NON, ER_MUILIB, ER_APP-> gestion des
                                    exceptions

DEF app,window,processortype
DEF radioa


PROC main() HANDLE

DEF signal, running, result

processor-
type:=['68000','68020','68030','68040','68060',NIL]
radioa:=['7mhz','14mhz','25mhz','33mhz','50mhz',NIL]

IF (muimasterbase := OpenLibrary ( MUIMAS-
TER_NAME, MUIMASTER_VMIN))= NIL THEN
Raise(ER_MUILIB)

app:= ApplicationObject,
 MUIA_Application_Title     , 'EXEMPLE',
 MUIA_Application_Version   , '$VER: EXEMPLE 1.0
                                    (mai 1997)',
 MUIA_Application_Copyright , 'AmigaNews',
 MUIA_Application_Author    , 'AmigaNews',
 MUIA_Application_Description, 'exemple
                                d"application MUI',
 MUIA_Application_Base      , 'EXEMPLE',

 SubWindow, window:= WindowObject,
   MUIA_Window_Title, 'Fenetre de test MUI',
   MUIA_Window_ID   , 'fenetre1',

   WindowContents, VGroup,
     Child, ColGroup(2),
       Child, Label2('Ordinateur:'), Child, String
                                MUI('Amiga 4040',32),
       Child, Label1('Processeur:' ), Child,
                                Cycle(processortype),
     End,
       MUIA_Register_Frame, MUI_TRUE,
       Child, HCenter(Radio(NIL,radioa)),
   End,
 End,
End


 IF app=NIL THEN Raise(ER_APP)

-> Fermeture de la fenêtre = fin de l'application
 doMethod(window, [MUIM_Notify,
   MUIA_Window_CloseRequest,
   MUI_TRUE, app, 2,
   MUIM_Application_ReturnID,
   MUIV_Application_ReturnID_Quit])


-> On ouvre la fenêtre principale et tout se fait tout
seul
 set(window,MUIA_Window_Open,MUI_TRUE)


/* Boucle d'attente */
/* on attend que l'utilisateur ferme la fenêtre*/
/* toute l'interface est gérée par MUI*/

running := TRUE

WHILE running
result := doMethod(app, [MUIM_Application
                                _Input, {signal}
])

SELECT result
 CASE MUIV_Application_ReturnID_Quit
 running := FALSE
ENDSELECT

 IF signal THEN Wait(signal)
ENDWHILE


-> on ferme tout

EXCEPT DO
 IF app THEN Mui_DisposeObject(app)
 IF muimasterbase THEN CloseLi
                                brary(muimasterbase)

SELECT exception
 CASE ER_MUILIB
   WriteF('Failed to open \s.\n',MUIMASTER_NAME)
   CleanUp(20)

CASE ER_APP
WriteF('Failed to create application.\n')
CleanUp(20)

 ENDSELECT
ENDPROC 0
```

El Yéti est nul en calcul

(bisque bisque rage)

Rubrique courrier exploitée honteusement par: Alain Bourgery
(MAIS la rédaction se réserve le droit de couper les lettres
ET les commentaires de l'exploiteur)

J'ai beaucoup apprécié de pouvoir lire à nouveau une lettre (d'aucuns diront que c'est de la déformation 'professionnelle') de Cupertino, même s'il laisse entendre qu'il n'en écrira plus (but never say never again...) et je pense que vous avez déjà été nombreux à dénoncer les coupables du meurtre décrit par Cupertino. Quant à El Yéti, il aurait dû se servir de son Amiga pour calculer la date de sortie du n°500, ça lui aurait permis d'annoncer septembre 2033 au lieu de ce vague 'vers 2030'. Je crois qu'il va falloir lui prescrire des 'sédatifs PC' pour le calmer... Allez, on s'y recolle...

J'ai perdu ma doc...

Bonjour,

[...] Je suis toujours avec mon vieil A500 d'époque (68000 à 7MHz, eh oui, il en reste ;-)). J'ai fait la bidouille pour avoir 1 Mo de CHIP et possède un lecteur DD externe et 1 lecteur 1.76 externe. J'ai aussi l'action replay MK-II et la carte SCSI GVP-HD+ Série II (peuple de 2Mo de FAST) avec un disque dur Quantum de 540 Mo ainsi qu'un lecteur CD-ROM 4x, OS 3.1 (ROM + WB + Docs). Ah, maintenant que j'y pense: j'avais acheté la carte GVP d'occasion mais je n'ai pas eu de docs et je n'ai eu que le programme Faaastprep copie sur une disquette ! L'ancien possesseur de ce matériel n'a jamais remis la main dessus.

Savez-vous où je pourrais trouver la doc. (même une photocopie) de la carte GVP, et s'il y a d'autres utilitaires fournis, où puis-je les trouver?

Merci d'avance, et vive l'Amiga.

(asterix.hds.utc.fr)

AB : C'est toujours un plaisir pour moi de citer la phrase qui m'a rendu célèbre auprès de nombreux lecteurs : appel lancé...

Quand même pas !

Je suis un ancien Amigaïste (A2000 68030), ancien lecteur d'ANews. J'ai acheté votre revue N°99 par curiosité. Je vois avec regret que rien n'a changé côté Amiga. Depuis un an, je travaille avec un PC Pentium, Windows 95. Professionnellement, je travaille sur Mac (Arts graphiques - chez AGFA).

Contre le PC: le système d'exploitation (on s'y fait).

Pour le PC: les prix (même pour les logiciels : très bons sharewares), l'affichage et l'impression (rapidité, qualité), plante très rarement contrairement à l'Amiga ou au Mac, quantité de logiciels, jeux. (ex: France Explorer reçu gratuitement chez moi sur CD (SUPER)). Bref, tout un tas de remarques que vous connaissez déjà.

Question: fichu pour fichu, pourquoi ne pas investir votre temps et votre argent dans le PC, qui sera de plus en plus le standard mondial ?

Le Bétamax et le V2000 étaient supérieurs au VHS et pourtant ... Je m'occupe d'un club micro à Liffol le Grand (VOSGES), on y parle DE TOUTES LES MACHINES, Amiga compris.

Nous réalisons un CD sur notre ville au format PDF, lisible sur Mac ou PC. Question: y a-t-il un reader Acrobat pour Amiga ? Je continuerai à être attentif au sort futur de l'Amiga, sans y croire, par nostalgie.

SALUTATIONS.

Didier RATEL (ratel@francemultimedia.fr)

AB: Devenir une revue PC parmi les dizaines de revues PC, il n'en est pas question (je ne pense pas trahir la pensée d'Ed en donnant cette information). Il est vrai que ce n'est pas toujours le meilleur qui gagne, et on peut citer un autre exemple : la télévision par satellite où l'on veut nous faire croire que le numérique est meilleur que l'analogique, alors que nous savons tous pertinemment que la conversion analogique-numérique + la compression MPEG entraînent une perte d'informations non négligeable. Pour ce qui est de l'absence de plantage sur PC, cela ***n'est vrai que si on ne 'bidouille' pas sur la machine: dans le cas contraire, il ne faut pas avoir peur de réinstaller son Win Dose '95 de temps en temps (n'est-ce pas, Philippe ?)***

(Ed : Je n'ai pas de réponse pour le reader Acrobat, peux-tu te renseigner ?)

Je dois faire mes devoirs

Mon budget ne me permet pas d'investir dans un PC. Le PC vaut ce qu'il vaut, mais il équipe mon université, il m'est donc impossible à l'heure actuelle de commencer un dossier sur PC et de le finir à la maison sur Amiga. Aussi ai-je pensé à un émulateur. Mes questions sont les suivantes:

Quels investissements dois-je faire pour gonfler un Amiga 1200 de base ?

L'émulateur est-il une bonne solution pour faire tourner un traitement de textes PC ? D'avance merci.

Eric DEBOIS (27 Les Andelys)

AB : Tant qu'il ne s'agit que de petits textes sans mise en page particulière, inutile d'utiliser un émulateur: il suffit de taper le texte dans un traitement de texte quelconque et de le sauver au format ASCII ou ANSI pour pouvoir le lire dans le traitement de texte de l'autre machine (bien sûr, il faut une disquette utilisable par les deux machines, mais comme vous avez un 1200, aucun problème, il suffit d'utiliser une disquette formatée en DOS 720ko, grâce au fichier PC0: installé dans le répertoire DEVS/DOSDRIVER).

Par contre, si vous vouliez utiliser le même traitement de texte (disons Word, par exemple), il vous faudrait un Amiga fortement gonflé pour pouvoir le faire tourner de façon bien moins rapide que sur le PC d'où il provient. Ce n'est donc pas une solution 'raisonnable' (il vaut mieux utiliser un vieux 386 d'occasion...).

Casablanca

Pourriez-vous me fournir l'adresse de la société "Vidéo System" de Genève ?

Jean RATHIER (16 Pranzac)

AB: Désolé d'avoir oublié de donner l'adresse de cette société dans nos pages 'Carnet d'adresses', mais l'erreur est désormais corrigée (comme la date de notre copyright en page 2 de couverture, comme nous le fait remarquer un lecteur anonyme...).

J'espère qu'on ne me coupera pas

Cher ANews,

Je suis utilisateur d'Amiga depuis 1985 (mon premier A1000 NTSC fut acheté aux Etats-Unis!) et j'utilise depuis 1990 un A3000 équipé aujourd'hui comme suit : Ramsey 7 et Buster 11, OS3.1, CyberStorm MkII & 48Mo de ram, CyberVision64 & écran 17", Quantum Fireball

1Go & Quantum LP240S, Syquest EZ135, lecteur CD Toshiba XM5401, Emplant pro, Wacom ArtPAD, Scanner Paragon 6000 et imprimante HP LaserJET 5 PostScript. Mon activité principale est la PAO et j'utilise en premier lieu les logiciels PageStream3, WordWorth6, TV Paint3, DrawStudio et ArtEffect. J'aimerais dire combien l'Amiga est une merveille. Nous lisons souvent dans ANews des comparatifs techniques et de prix qui ne reflètent pas toujours les vrais atouts de l'Amiga, à savoir : des machines relativement anciennes (l'A3000 a déjà 7 ans) sont toujours à jour et bénéficient des dernières évolutions matérielles et logicielles. C'est, me semble-t-il, la machine à la durée de vie la plus longue. Il faut prendre cet aspect en compte lorsqu'on en calcule le prix.

La légèreté et la concision d'AmigaOS donnent à l'utilisateur une vitesse de traitement très en rapport avec les performances de l'électronique. Nous ne perdons pas les trois quarts des MIPs dans les méandres d'une invraisemblable usine à gaz. Cela veut dire que, si aujourd'hui la vitesse brute d'un Amiga 68060 est faible par rapport à un PowerMAC ou un PC Pentium, nous disposons toujours de l'interface la plus rapide. Aucun ordinateur ne donne, comme l'Amiga, cette impression de temps réel dans sa réponse aux sollicitations de l'utilisateur. AmigaOS 3.1 est stable; je suppose même que c'est un des systèmes d'exploitation pour micro-ordinateurs les moins affublés de bogues. Ces dernières, si elles existent, sont connues et circonscrites. A cette stabilité horizontale correspond une stabilité verticale: voici 3 ou 4 ans qu'AmigaOS n'a pas évolué. Vous trouvez que c'est malheureux, moi je considère que c'est une chance. Les développeurs savent à quoi s'en tenir et ils ont pu créer des logiciels en toute quiétude. En outre, l'utilisateur circule en terrain connu et peut s'attacher à l'essentiel, sans perdre son temps à assimiler sans cesse de nouvelles versions souvent douteuses. Regardez chez MacIntosh et OS7.5.x rev x.x pour savoir ce que signifie une évolution chaotique.

L'Amiga n'est pas un ordinateur commercial. Il n'y a pas, derrière, un tonton Billy avide qui ne pense qu'à plumer les acheteurs au mépris de toute âme. Le cercle vicieux du progrès dans lequel est engagé l'utilisateur de PC est le reflet d'une société qui ne vit que pour l'économie mondiale, faisant fi des valeurs humaines et du bon sens. L'Amiga est, depuis toujours, la seule machine aimable, qui véhicule un autre sens que celui de l'argent. D'une certaine manière, on pourrait presque remercier Commodore de sa désastreuse politique marketing: ainsi fut établi ce statut si particulier de l'Amiga.

L'Amiga dispose d'excellents logiciels, dans presque tous les domaines. Je ne suis pas d'accord avec ceux qui prétendent qu'il est mal servi de ce côté. WordWorth vaut, à mon avis, dix fois Word. Quelle facilité, quelle souplesse, quelle vitesse ! Tout y est simple et efficace. Nous comparons un éléphant boiteux avec une gazelle, et à quel prix! Si l'on veut bien prendre en compte les performances réelles et finales des logiciels, on se rend très vite à l'évidence: souvent, l'Amiga prend le dessus. En outre, des choses étonnantes se passent sur Aminet: tout le monde sait que le Domaine Public Amiga est le mieux achalandé. Et puis, de nouveaux logiciels et de nouvelles versions apparaissent sans cesse: DrawStudio et ArtEffect pour n'en citer que deux (hallucinants).

L'Amiga est exigeant. La versatilité de son OS et la souplesse de ses logiciels ont leur face cachée: il faut apprendre à exploiter et à maîtriser sa machine. C'est, à mon sens, un indiscutable inconvénient commercial (je connais passablement de gens qui ont quitté l'Amiga parce qu'ils n'avaient pas su en tirer l'essence), mais c'est aussi un avantage considérable: l'utilisateur est obligé de se donner de la peine, il ne fait pas que consommer bêtement, il est acteur de ce qu'il fait de sa machine, donc il crée. Et ça, c'est un phénomène qui ne se calcule ni en MHz, ni en "t'as pas encore un Pentium 200 MMX, t'es ringard". L'Amiga est à sa place comme machine alternative; défendons cette place et soyons heureux du caractère exceptionnel de l'Amiga dans un monde standard et médiocre, envahi de PC impersonnels.

Meilleures salutations, Viva Amiga !

Boris ORIET (Delémont BELGIQUE)

AB: Info : Bill Gates possède des actions de la World Company...

Il en faut pour tous

J'ai acquis récemment un Amiga 500+ dans le but de l'utiliser avec Scala 500 pour titrer mes vidéos, je l'ai complété d'une extension 1Mo, d'un lecteur externe et tout récemment d'un disque dur 120Mo dans un boîtier externe GVP A530 (avec carte accélératrice 68030 Turbo). Ce dernier est accompagné de deux petits manuels, mais... en anglais: "User's guide to A530 Turbo" et "Faaastprep 2.0". Je dois vous dire que je suis complètement novice, tant en anglais qu'en technique Amiga. J'ai essayé de m'informer, en vain. Beaucoup de commerçants ne daignent même pas répondre. Un jeune étudiant a essayé de me formater le disque dur et une fausse manoeuvre a fait disparaître certains programmes shell!

Serait-il possible d'avoir dans votre revue un petit coin pour les utilisateurs (il y en a encore !) d'Amiga 500 avec des listes de logiciels, même anciens, en français et utiles, et un langage un peu moins ésotérique? Où trouver les logiciels du Domaine Public? Merci infiniment.

André NICOLAS (86 Saint Benoit)

Le progrès avance

Je vous écris cette lettre car j'en ai marre de lire que vos lecteurs ont des problèmes avec leurs Amiga 500/600/1000, voire d'autres ancêtres. Je pense qu'il est temps de penser un peu comme les PCistes: le progrès avance... Je ne connais aucune revue PC dans laquelle il y ait des lecteurs qui racontent leurs problèmes avec leurs 8086/80286/80386... Il est temps d'acheter du matériel performant pour son Amiga afin de montrer aux développeurs Amiga que le public est prêt à investir dans le futur de l'Amiga.[...]

AB: les deux opinions sont défendables mais si personne ne parle de problème avec des 8086/80286/80386 dans les revues PC actuelles, c'est parce qu'elles ont délibérément choisi d'ignorer cette clientèle. Un Amiga 500 est largement suffisant pour l'usage qu'en fait André NICOLAS, pour ne citer que lui, et je connais de nombreuses personnes qui utilisent des XT sur leur lieu de travail sans s'en plaindre (j'en ai récemment rencontré un avec 128ko de ram dans une imprimerie...). Enfin, tout le monde ne peut pas financièrement se permettre une configuration telle que la vôtre.

Pour ce qui est du problème de disque dur sur A530, il faut utiliser Faaastprep pour initialiser le disque dur (comme le fait FDisk sur PC), puis formater le disque dur après avoir rebooté sur une disquette de Workbench, et enfin copier sur le disque dur le contenu des disquettes WorkBench et Extras (pour un WB <= 2.05) ou utiliser la procédure Install (pour un WB >= 2.10).

Les logiciels du Domaine Public se trouvent dans toutes les bonnes crèmeries, au rayon Association et sur votre serveur Internet le plus proche...

C pas vrai ?

Messieurs,

J'ai besoin le plus rapidement possible du compilateur C et je voulais savoir si celui de l'Amiga AGA est identique à celui du PC. Si oui, je n'ai pas besoin alors de

PCTask 4 car je souhaite me lancer sérieusement dans la programmation C (j'ai déjà une bonne documentation avec un code source en C à l'appui sur disquettes). [...] J'attends votre réponse avec impatience, si possible en français.

Pierre-Marc VIGNAUD (12 Millau)

AB : Il ne faut pas confondre un langage (le C en l'occurrence) et les programmes qui permettent de compiler des fichiers textes (les sources) en fichiers exécutables. Le langage C correspond à plusieurs normes, mais les différences résident plus dans le nombre de commandes reconnues et dans la façon de les écrire. Vous pourrez utiliser un fichier source C sur n'importe quel compilateur C, que ce soit dans le monde PC (Borland C++, Microsoft Visual C++, ...), Unix (Gnu C++, ...) ou Amiga. Dans ce dernier cas, il existe des compilateurs vendus dans le commerce (StormC ANSI/C++, ...) ou disponibles dans le Domaine Public (Gnu CC, ...). De plus, les bibliothèques sont différentes d'une machine à l'autre. This is my answer...

Ne téléphonez pas Jean luc le matin!

Suite à mon annonce concernant la vente d'une carte Avideo24, j'ai recu un appel auquel je n'ai répondu que des c..... (je n'étais pas très bien réveillé).

N'ayant que très peu utilisé cette carte je ne me rappelais pas ces fonctionnalités que je résume ici:

- carte 24 bits pour A2000 et A3000
- type "carte fille" elle s'insère à la place du chip DENISE
- deux sorties vidéo utilisables : sortie standard de l'Amiga combinée avec l'image 12bits de la carte et sortie spécifique de la carte en 24bits
- possibilité de surperposer l'image standard Amiga sur l'image Avideo (12 ou 24 bits)
- utilisable avec un genlock permettant d'utiliser trois plans d'images, image 1er plan= l'image Amiga, plan intermédiaire= l'image Avideo, image de fond = source vidéo
- fonction de compression intégré à la carte permettant l'animation en 12 bits

et son enregistrement sur support vidéo

Si la personne se reconnait qu'elle me rappelle à partir de midi au 0561-27-06-20

Boum!

Enfin je me decide a vous ecriré. Je suis abonné depuis un an et malgre le prix terriblement eleve je renouvel mon abonnement en esperant que la revue ne s'arrettera pas en cours de route... Bref voici un petit temoignage d'utilisateur...

J'ai 23 ans ,je fais parti d'un "soundsystem" tekno, nous faisons de la musique et de l'image avec l'Amiga.Nous utilisons l'Amiga pour sa simplicite d'utilisation, sa convivialite etc.. Pour ma part je m'occupe des images, a la fois de la creation de "flyers" (genre de carte publicitaire), et d'animations 3d/2d/video que je joue en fête (rave) en direct live, c'est a dire que l'amige joue les anims sous Brillance, Scala et je les combine avec un genlock a differentes sources videos, donc je peux changer mes anims toutes les minutes, les couleurs, la vitesse etc., tout en suivant le rythme de la musique..bref c'est la fete.

Je fait ca depuis presque 4 ans. J'ai commence avec un A600, puis un A1200, enfin j'ai un 4000 et je pense tres fort a la VLABmotion....ainsi qu'a un PC qui s'avere necessaire pour le calcul d'image et l'incontournable Photoshop...

Pour le "live" rien ne vaut l'Amiga...nous ne sommes pas un simple "soundsystem" nous sommes des "teknotravellers", c'est a dire que nous voyageons et faisons nos fêtes de partout en europe (pour l'instant), y compris a l'est: france, italie, allemagne, autriche, hollande, tchekoslovakie... Cet été peut-être la pologne ou sarazevo.. Nous sommes autogere, autofinance.. A vrai dire nous sommes tres différents de ce qui existe dans le monde techno habituel, nous sommes une communaute undergrounde comme la communaute Amiga dans le monde informatique.. Nous aimons l'Amiga car c'est un esprit libre et une machine qui a encore l'esprit bidouille (du genre avec peu tu fais deja pas mal)...

Pour plus d'infos sur nous: http://www.mnet.fr./freecyb-/kanyar/kanoqp00.htm (ceci est le site du label underground Kanyar, site entierement realise avec Amiga...) oqp1@hotmail.com. Ce serait sympa si vous publiez cette lettre, depuis le temps que je lis celle des autres....

Précision:je vis la plupart du temps dans mon camion/studio mobil a l'etranger et je recois Anews generalement en retard...

Bon je vous laisse bon courage a tous!!

Olivier Blaecke

Ce que je pense de l' Amiga ? Pas grand chose si ce n' est ...

-que l' Amiga est une machine hors du commun. D' ailleurs le miga est plus qu' une machine. Mais quel est donc ce plus ? Y-a quelqu' un là-dedans ?

-que je suis sur Amiga depuis l' A1000 et que je ne m' en lasse pas...

-que les amigaïstes doivent tirer cette bécane vers le haut en s' équipant de RAM (+ d' excuses au prix actuel), d' une carte accélératrice (68040 ou 60), d' un lecteur de CDROM et d' une connection Internet.

-que l' Amiga subit la malédiction du A (Amstrad, Atari, Archimede, Apple).

-que les amigaïstes doivent soutenir encore plus le shareware en s' enregistrant régulièrement. Idem pour les logiciels commerciaux de qualité.

-que l' Amiga ne pourra pas tenir comme ça éternellement.

-que l' on a connu le même phénomène de contradiction technologique avec le VHS (de faible qualité) qui a supplanté le Betamax (de qualité supérieure) dans les années 80. Avec, dans le rôle du VHS, le PC; Dans le rôle du Betamax, l' Amiga; Et dans le rôle du V2000, l' Apple. Enfin, là c' est le scénario catastrophe car le betamax et le V2000 ont complètement disparu... :-(

-qu' aujourd' hui, nous disposons enfin sur Amiga, d' une gamme de logiciels vraiment pro: 3D=Lightwave5 / Imagine5... 2D=TVPaint3. 6 / Brilliance2 / Dpaint5 PPaint7 / Photogenics2 / Arteffekt1.5... PAO/TEXTE = Pagestream3.2 / FinalWriter5 MULTIMEDIA = ScalaMM400... VIDEO = Adorage2.5 / XDVE2.5 / Clarissa3 / Movieshop4 etc... Bon d' accord, on a pas 3DSmax, Photoshop, Excel ou Netscape's Navigator mais cela nous empêche-t' il de créer, travailler, communiquer ?

-que l' Amiga doit cultiver sa spécificité tout en s' ouvrant sur les autres plateformes et formats. La possibilité de communiquer avec le PC, le Mac la BeBox (etc...) voire d' en utiliser certaines ressources est vital à l' heure actuelle. Ne souhaiteriez-vous pas parler plusieurs langues courament ?

-que l' Aga commence à me fatiguer un peu mais que je ne peux renier l' énorme gain de productivité qu' il m' a apporté.

-qu' un miga PowerPC pourrait relancer la machine pour au moins 5 ans... si les développeurs et le public suivent !

-que l' on ne voit pas assez la production infographique des amigaïstes. L' amiga a connu son heure de gloire autant par ses performances que par une créativité débordante de ses utilisateurs. Les ingénieurs et les développeurs c' est bien mais sans artiste, c' est plus marrant du tout.

-que je ne comprends rien du tout à ces affaires de business. Je veux dire : voici une machine de conception originale, avec un réseau existant de développeurs, magasins, vpcistes, magazines spécialisés, club d' utilisateurs un domaine public hyperactif, une gamme de logiciels complète, et qui n' interesse même pas un malheureux repreneur pour qq millions de dollars ???? Alors que tous les jours des sommes identiques sont investies sur des projets irréalistes, des technologies bancales... Qu' est-ce qu' ils foutent à la World Company ? Quelqu' un a-t' il un début de tentative d' explication ?

-que sur mes 3 migas (1000/500+/1200), je n' ai eu que qq petites pannes mineures ne nécessitant pas d' intervention spécialisée. Costaud l'bestiau !

-que parmi tous ces OS qui sortent, il y en aura bien un de génial.

-qu' on a vite tendance à attribuer tous ses problèmes à la situation marginale et chaotique de l' Amiga alors que c' est le business de l' Informatique qui est pourri (encore la World Company !).

-que j' ai plein d' amis qui passent du côté obscur de la force et que c' est plus toujours comme avant...(Je ne parle pas courament le Wintel).

-que le rédac-chef de feu RAM a surnommé l' Amiga "Ducati de l' informatique" (plutôt exact à condition d' être motard et qui plus est d' avoir conduit la sus-dite bécane pour apprécier la nuance). Et si l' Amiga était une bagnole ? Ce pourrait être une Jaguar type E, une Ford Mustang ou pour les chauvins, une Alpine Renault (pas pratique pour faire les courses mais possible quand même). Evidement trouver des pièces d' origine tient de la mission impossible mais quel plaisir dans la conduite !

-que mon 1200 va bientôt fêter ses 5 ans. D' ailleurs, il aura plein de cadeaux pour son anniversaire (là, je tourne au fétichisme techno, faut que je m'calme !). En attendant j'lui ai déja collé un tour, lecteurs HD et CD une 1260 + 20 Mo RAM + SCSI2, un modem 33600, un EZ, un genlock YC et une floppée de logiciels (originaux bien sûr !).

-que je suis infographiste (intermittent du spectacle) depuis une poignée d' années maintenant. Sur quelle plateforme ? A votre avis ... ;-)

-que j' ai vu le public d' Imagina 95 (un peu le gratin de l' image de synthèse) applaudir chaleureusement une production réalisée sur A2000 et Imagine 2.0.

-que l' Amiga 97 devrait avoir la puissance d' une Silicone Graphics d' entrée de gamme d' il y a 4 ans.

-que Jay Miner repose en paix, loin de toute cette vaine agitation.

-que j' aurais quand même bien apprécié la sortie du AAA en 94 et du PPC en 96.

-que pour beaucoup de gens, l' Amiga appartient au passé au même titre que le C64 ou l' Apple II. Dingue non ?

-que mes copines n' ont jamais été trop jalouses de ma bécane mais qu' il faut quand même savoir éviter les tête-à-têtes trop prolongés avec la Miga. Get a life !

-qu' il y a sur cette planète des choses largement plus préoccupantes que la situation de notre jouet favori...

Christian Dezert

Imagine 5: Non et Oui

Salut Bruce

J'ai lu avec attention l'article de Philippe Lombart sur Imagine5 (AmigaNews N°99). Mais c'est un papier sur Imagine5 WINDOWS ?????????? Il y a a peine 10% des deux pages consacres a la version AMIGA.

Meme pas une page d'ecran d'IMAGINE AMIGA ???????

Et que je t'enfonce la version AMIGA "professionnalisme de la version pc" "le multitache existe sur pc" c'est n'importe quoi. Un vrai multitache c'est toutes les applications sur un seul noyau comme l'AMIGA. Il ne faut pas oublier que la puissance d'un processeur cache bien toutes les defauts d'un OS pas fini comme Windows.

Et aussi, "ma cyberstorm que j'attend depuis 8 mois". Moi je l'ai commande a Oberland en Allemagne et je l'ai eu en 1 semaine. Je constate une descente en regle de la version AMIGA. Il oublie de dire que si on attendait le mode Cybergrafix c'est parce-que aussi la preview de l'anim dans la fenetre perspective ne fonctionnait pas.

Il ne faut pas oublier aussi que le prix d'IMAGINE est passe a 7000FF pour la France, et que le prix officiel au USA par Impulse est de $1695. Il est logique qu'il y a plus d'utilisateurs PC comme il-y-a 10 fois plus de machine pc dans le monde. Le 95% et 5% a bon dos !!

Pour moi il est clair que Impulse a sabordé la version Amiga et qu'en faisant son appel il rejette la responsabilite sur les users Amigaistes. C'est une Operation Mains propres :-)

Si l'AMIGA n'avait pas existe, IMAGINE ne serait pas là, ou il serait au niveau de TURBO-SILVER. Je crois que beaucoup d'editeurs l'oublient facilement.

Vive l'AMIGA & ANEWS

Georges Segel ((--- IMAGINE 5.0 USER ---))

Georges.segel@ramses.telesys-innov.fr

Aie! Ca m'irrite!

Bonjour AmigaNews

Ces temps ci beaucoup de choses dans AmigaNews m'irritent, la présence du PC wintel de plus en plus marqué dans les pages de notre chère revue.

Dans ce numéro du mois de Mars dans la page 5, l'article sur la DV Master sur PC windobe n'a rien à faire là (ou alors à la limite, sa place serait dans la rubrique vidéo, mais surtout pas au milieu dans les articles sur les News Amiga.)

La petite photo du portable de Quickpak est un portable PC wintel, je ne vois pas non plus ce qu'elle fait là. J'ajoute que les gars comme Herr Hembach, faudrait les pendre en public... no comment.

Les adresses WEB sont interréssantes :)

Vive des gars comme Carl Sassenrath...

Le coin BeOS, je n'aime pas trop, la BeBox est loin d'être un Amiga et je crois même dans la philosophie... Le système BeOS ressemble trop à MacOS à mon goût, et tant qu'on ne verra pas tourner pOS sur cette machine on ne pourra pas dire que c'est une sorte d'Amiga.

En bref si vous n'avez pas assez de pages pour mettre toutes les rubriques Amiga (notamment la TRES IMPORTANTE RUBRIQUE MUSIQUE sur AMIGA) et enlevez d'abord tout ce qui ne concerne pas l'Amiga.

PageStream n'a rien à envier à Xpress, PageStream le bats sur tous les domaines...

J'utilise le Jaz Iomega depuis Août 1996, et j'en suis trés content comme Alessandro et Jac, à la longue je me suis aperçue de plusieurs choses sur le Jaz. Je n'ai actuellement que 2 cartouches:

- 1 format Mac pour l'utilisation avec les Macs de mon bahut.
- 1 Format Amiga AFS depuis plusieurs mois.

J'ai perdu une fois toutes les données de la cartouche Mac sur un Mac (c'était la faute au Mac, qui m'a tout foiré une fois quand je copiais des fichiers dessus) mais ça n'est plus jamais arrivé... Depuis, plus jamais de gros problèmes sur Mac, seulement besoin de temps en temps de réparer quelques c.....s avec Norton utilities.

Mon jaz réagit comme celui de Di Napoli, il s'éteint au bout de quelques minutes et je suis obligé de l'éjecter (éjection instantanée) et aussitôt de la réinsérée.

La morale sur le Jaz... L'Amiga se comporte beaucoup mieux avec le Jaz que le Mac (des amis propriétaires de Jaz sur Mac ont eu des problèmes avec). Par contre, les problèmes fréquents sur Mac dû à l'Amiga (avec CrosMac) sont :

reconstruction du bureau et du catalogue du disk, erreurs de fichiers et trés rarement perte de fichiers...

En tout cas, le Jaz avec l'AFS paraît être 2 x plus rapide à l'utilisation que quand je l'utilise sur un Mac (même récent).

Dernier petit mot, quant à l'article "Alain craque pour un Mac" vous m'excuserez, mais je ne vois pas non plus qu'est ce qu'il vient faire dans notre AmigaNews. Si ces gens là, n'ont rien compris à l'Amiga, ce n'est pas notre problème... J'en ai aussi marre de voir des grabs d'écran de PC WindoBe sur les pages d'AmigaNews.

C'est une honte pour une revue comme AmigaNews, une honte...

J'aime AmigaNews et je l'achète depuis 1991 en Kiosque tous les mois et le nom AMIGANEWS est trés important pour l'identité et la philosophie qu'il représente. Je ne veux pas voir le nom un jour transformé en ANEWS, c'est nul !!

Il faut qu'AmigaNews revoit complètement sa mise en page qui est froide, monotone pour la rendre Amiga Style Way of Life, style Design de certaines Demos, plus Amiga, plus attirante pour ceux qui ne connaissent pas grand chose de notre petit monde, plus acceuillante, plus claire, plus vivante, plus agréable... Bref de l'Amiga et rien que de l'Amiga et de sa philosophie, de ses groupes d'utilisateurs si riches de ce sentiment d'apartenir à une petite famille, d'aimé sa machine, d'aimé les gens justes qui se battent pour une cause, l'Amitié, la Fraternité au delà des frontières, l'AMIGA.

PASCOAL tony ToY/To.P (Designer)

Achète ou cherche

Pour A4000/0330 2mo ram graphique, programme éducatif 5/10 ans, Imagine version originale ancienne avec manuel en français, jeux Worms, faire offre à Mr Gaillard Emmanuel, 18 av. du maréchal Juin, Porte 46, 17000 La Rochelle.

Contact développeur Amiga et Mac (Shapeshifter) pour échange infos, dp, sources. Tel à Jean-Paul au 01 42 43 68 30 (dept:93).

Graphiste pour réaliser un shareware (ou mieux ??!) dans le style "chaos engine" sur Amiga 1200 (et Mac/Powermac...), région Bretagne (dept56/35). Contactez-moi au 02 99 83 47 87 ou <xavier.drougard@réseau.galeode.fr> (dept:35).

Samplitude smpte, séquenceur mionon midi (sek'd), soundfx et contacts Amiga. Serge au 03 86 97 58 09 ou 01 47 66 71 00 (dept:89).

Vends

Carte Archos Avideo 24 bits + tv paint Avideo (avec dongle) + opera (anim): faire offre, msp800 de satv (tbc, genlock incrustateur amiga/pc, gel d'image, transcodeur, correcteur vidéo bls/rgb) multistandards (rgbs, yuv, s-vhs, composite pasecam: 6000F. Te: 05 61 27 06 20 après 19h (dept:31).

10 cartouches 230: 550F pour magnéto-optique 230mo. Tel: 05 63 58 49 00.

Genlock Sirius II pour Amiga, mélangeur vidéo-audio, fondu vidéo et audiosimultanés, mode BlueBox, Alpha channel, compatible au "timecode Vitc" etcompatible PCV ms dos si PC doté d'une carte Pégasus, documentation en français, état neuf, jamais servi: 5000F. Tel: 05 59 31 82 91 (dept:64).

2 barrettes de mémoire gvp (4mo 60ns): 450F la barrette. Honorin Hilaire, Quartier Bellecombe, 4 rmat/ 2 cie, bp 219, 45038 Orléans cédex.

A 4030, 18mo, hd 1,2go + moniteur 1942 + cd 4X + modem usr 33600: 5000F. Tel: 02 97 65 03 15 (dept:56).

Lyon: A2000 rev4 rom 1.3: 600F, Combo 68030 à 40mhz + 4mo ram 32 bits et hd 200mo: 2000F, A2090 hd 20mo: 250F, lect. ext. 880 ko: 200F, cartes At et Xt à débattre, turbo sound: 150F. Tel: 04 78 30 17 28 (dept:69).

Mtec 1230/42mhz + contrôleur fast scsi II: 1200F cause double emploi, vente séparée possible, Squirrel: 250F. Tel: 04 91 44 81 55 le soir (dept:13).

Amiga 1200 + moniteur Commodore multiscan 1960 + lecteur externe disquette + imprimante Citizen swift 24 couleurs + souris: 2000F. Tel: 01 48 04 30 60 et 01 40 05 74 42 (dept:75).

A4040 18mo hd 120Egs spectrum 2mo vlab int y/c + cgs tv: 6000F, adpro + driver scanner: 800F, wavemaker 2.0: 500F, amos + gfa basic: 150F, dss: 200F, aminet 3-14: 400F, combo 340: 4000F. Tel: 02 35 22 88 64 (dept:76).

Amiga 500: 500F, Amiga 600: 600F, Amiga 1200: 1200F, Amiga 4000: 4000F, lecteur cd a690 seul: 200F, carte passerelle pc 386 vortex: 700F, cartes contrôleurs scsi gvp 4008: 600F, dkb 4091: 800F, scan doubleur A4000: 400F, nombreux logiciels et matériels divers. Contactez Etienne au: 03 82 33 56 59 (dept:54).

A1200 + Mtec 68030/28mhz + 8mo + dd 20mo + dd 100mo externe + écran 1085 + lecteur 3"1/2 externe + docs + revues + jeux et utilitaires, prix à débattre. Tel: 05 55 79 11 00 (répondeur) (dept:87).

Amiga 1200 tower Infinitiv, alimentation 200 watts, 68030/28mhz, 68882 33mhz, 8mo fast 60ns, hd 340mo, cd-rom ide 4x, 2 lecteurs 880ko, moniteur quadri-synchro 1942s, clavier séparé Amiga Infinitiv, docs + disquettes + cd-roms. lot indivisible: 4500F. Tel: 05 56 85 37 52 (répondeur) (dept:33).

Cause achat 1260, vends carte blizzard 1230 IV + copro 50mhz + 16mo ram 60ns, le tout a été acheté il y a un an. Prix de vente: 70% de prix du neuf actuel. Contactez Fabrice au 01 45 94 11 88. La vente ne pourra se faire qu'en région parisienne pendant les 2 premières semaines de Mai car je vis expatrié.

4000/40 tower (maison, 3 ventilos) 2/24mo, 540 ide + scsi II faline 2 III + 1 giga + mémoires, picasso II, o-ock, dcv + rgb, + hp 500c + 2 écrans 1084 et mag 15 multisync + softs, Ligtwave, tv paint, adpro, image fx, scala, etc...: 15000F, vente séparée possible. Tel à michaël: 01 39 70 63 60 après 19h30 (dept:78).

Amiga 4000-30 copro 33mhz ram 10mo dd 120mo, écran 1084s: 4500F, carte tbc pour 2000/4000: 3000F, final copy: 200F, dss + gvp: 450F, videopilote v330: 4000F. Tel: 05 49 63 03 67 (dept:79).

Amiga 4000/040, 20mo ram, 1go dd A4008 scsi, moniteur, iv24 (genlock pro, entrées sorties y/c rvb et yuv), peu servi, ensembe proposé à 12000F, genlock gst gold pro yc: 3000F, vlab yc: 1000F, A4008 scsi: 600F. Tel: 04 93 61 40 76 hr (dept:06).

Squirrel scsi (neuf): 300F + logiciel ide-fix (atapi device) complet: 200F, lecteur cd-rom 6x ide: 300F, ami-file safe pro: 250F, user: 100F, moniteur m1438s avec boîte d'origine: 1600F, synthé korg dw-8000 avec interface midi: 1500F. Tel: 01 34 08 10 44 demander Serkan (dept:95).

Amiga 4000-40, 26mo mémoire, 1dd 260mo 1 dd 1go, cdrom 4x, lecteur externe, carte accélératrice cyberstorm 060, carte scsi, carte vlab motion, movie shop, écran microvitec multisync, scala mm400, imagine, woodworth, brilliance, dpaint aga, real 3d etc... cd roms: 17000F. Te: 04 79 28 41 31 (dept:73).

Lecteur cd-rom 4x + driver Amiga avec compilation Aminet set 3 (4cd): 300F, frais de port à votre charge, lot de 300 disk: 1F pièce. Contactez Julien après 19h au 04 67 39 55 07 (dept:34).

Mps 2000, tbc genlock pour Amiga, Mac et Pc, transcodeur, équaliseur numérique, standards vidéo pal, secam, svhs, hi-8, rgb, yuv 960 points/ligne. Remise à niveau complète effectuée très récemment (facture): 10000F à débattre (neuf: 20500F). Tel: 04 50 26 13 77, email: ecthocha@cur-archamps.fr (dept:74).

Amiga 1200 + o.s. 3.1 avec manuel + hd 81mo ide + carte blizzard IV 1230 turbo + copro 6882 + 16mo fast ram + carte contrôleur fast -scsi II dma + lecteur cd-rom x8 + lecteur disq. interne hd (1.7mo) + carte son Aura 16 bit sur port pc-mcia + lecteur externe de d7 (dd) + imprimante mps 1550c + moniteur Commodore 1803 + disquettes et cd, grande partie du matériel encore sous garantie. Faire offre à Michel au 03 21 27 21 09 après 20h (dept:62).

Amiga 1200 avec 6mo de ram, 28mhz, emplacement coprocesseur, dd 80mo, jeux: nemac IV, f117a, grang prix, body blows et worms, page setter II... 2 joysticks, magazines, disks dp: 2200F. Tel: 01 43 05 83 58 après 18h (dept:93).

Carte gfx Graffiti: 300F. Tel à Jean-Paul au 01 42 43 68 30 (dept:93).

Aminet 10: 50F, Aminet 7: 50F, aminet 9: 50F, beneath: 50F, cart. Syquest (10): 1000F, cd32 + jeux: 500F, combat air patrol: 100F, cordon péritel: 50F, d7: 1F, f117: 100F, jeux: 100F, joy: 100F, 3 lecteurs dd ext: 200F/pièce, prolongateur: 50F, répartiteur s/j: 100F, souris: 100F, syquets 44: 700F, clavier 1200: 200F, lecteur int.1200: 200F, d7 880k (13): 150F, tower: 400F, dd 540mo ide: 700F, moniteur daewoo (double pal) 14 pouces: 1500F, cd-rom archos pcmcia ide 2x: 700F, A1200: 1600F. Tel: 01 69 39 02 79 ou 06 08 42 64 97 (dept:91).

Pour A2000: carte accélératrice appolo 2030 68030-68882 25mhz, contrôleur scsi 2, 8mo ram 32bits: 1500F port compris. Tel: 03 24 40 19 57 le week-end ou michelt@email.teaser.fr ou 3615 RTEL bal michelt (dept:08).

10 cartouches 230: 550F pour magneto-optique 230mo. Tel: 05 63 58 49 00.

Syquest externe 200, lit 200,88,44mo: 1300F + lot cartouches (5x88 + 1x200 + 1x44mo): 750F. Tel: 05 63 58 49 00.

Pour A2000, carte accel gvp combo 340 (68030 et copro à 40mhz, 16mo 32bits 60ns, contrôleur scsi): 3500F. Demandez Philippe au 02 35 25 11 01 (dept:76).

Amiga 1200 parfait état équipé carte gvp 1230 turbo et copro 40mhz - 10mo de ram, dd 80mo, lecteur interne Chinon hd 1,7mo + softs: dpaint IV et V, adorage, brilliance 2.0, ppaint, photogénics, excellence, ppage,

Les petites annonces sont payantes

(sauf abonnés)

Les petites annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse suivante: **AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse** accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de AmigaNews.

Tarif: 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire.

Les petites annonces sont gratuites pour les abonnés (dans la limite de 50 mots par annonce et de deux annonces par an).

N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter dans le texte de votre annonce (tél ou adresse ou les deux). Dans votre commande, veuillez également inscrire vos coordon nées complètes (obligatoire).

Anciens Numéros

France

31- **Infonix,**
2 bis Rte d'Espagne
31100 Toulouse

75- **Phase,**
93 av du Gal Leclerc
75014 Paris

Suisse

12- **Edu Soft**
14-16 r des Gares
12011 Genève 2

maxiplan... + moniteur 1942, (donne lecteur disq. Chinon 0,8mo + disqs d'utilitaires + jeux: Dune, Airbus 320). Emballages d'origine: 4900F à débattre. Tel: 01 43 46 03 19 (dept:75).

Magnetoscope Sony slv-767b vhs pal/secam pip hifi montage control s monitoring: 3200F, videodirector montage video hardward Amiga: 800F, iomega-zip parallèle pc 100mo soft: 700F, revues AmigaNews du n°9 au n°68 pour 300F, Caméra Vidéo du n°6 au n°66 pour 300F. Tel: 03 81 95 37 63 après 20h (dept:25).

Pour A 2,3,4000 carte pc goldengate 486 slc 25mhz 4mo 60ns + carte vga 512k + boîtier switch: 2000F le tout. Tel à Georges: 05 59 03 65 49 (av. 14h) ou au 05 59 43 83 68 (ap.14h) (dept:64).

Amiga 1200 + blizzard 1230 + copro 50mhz + 16mo + moniteur 1084s + lecteur cd-rom x4: 3500F. Franck au 02 40 61 15 05 (dept:44).

A2000B, rom 3.1, 1mo chip + carte extension mémoire 2/8mo + lecteurs disq. internes 2dd/1hd + souris 500dpi + moniteur 1084s + imprimante citizen 120d + nbx magazines ANews: 2300F, carte accélératrice A2630/25 4mo 32bits: 900F, carte contrôleur scsi gvp série II + guru rom + 4mo ram gvp + hd lecteur cd-rom apple 300i + cds: 900F, hd seagate scsi 2 1go: 1000F, carte genlock A2300 pal: 300F, pour 2000/3000/4000 carte passerele vortex 486/25 4mo + carte svga + carte io + hd 160mo: 1600F. Tel dom: 01 49 77 02 47, bur: 01 46 59 58 19 (dept:94).

A600 + moniteur couleur 1084s + souris, joysticks, nbrx jeux (mki et II, dune I et II, colonization,...) + utilitaires (kindwords III, xcopy pro,...): 200F. Tel: 01 64 52 89 08 (dept:77).

Moniteur Microvitec 1438 multisync: 1500F, genlock gst40a y/c: 1500F, logiciel vidéo director: 200F. Contactez Bertrand au 01 34 63 79 336 (bur.) ou 01 30 71 17 99 le soir (dept:78).

Pour saisie 3d broadcast, vends A4040 18mo + carte restitution 3d Rvb Par + carte numérisation vidéo Rvb Par + carte contrôleur scsi fastlane 2mo + dd 120mo ide, disque Par 1.7go, 1go scsi + station entièrement compatible dans chaîne Pc, vendu non détaillé: 32000F. Tel: 05 61 99 66 27 (dept:31).

A1200 + lect. ext. + souris optique + joyst + disq: 1400F, imprimante laser hp4ln/b + 1 toner neuf: 1000F, divers périphériques... Cherche tous matériels Amiga. Tel: 03 20 03 33 44 le soir (dept:59).

A4000/40 + warp engine 40mhz + 32mo ram + hd fast scsi 2 quantum fireball 1.2go + picasso 2 + cd-rom scsi 2x ext. + écran svga 14' + divers: 11000F. Te: 03 83 25 72 37 en soirée (dept:54).

Carte gvp combo 25mhz 1mo + hd 52mo + guru rom: 1000F; 3x4mo ram gvp: 600F/barrette. Contactez Christophe au 03 20 13 95 62 après 20h (dept:59).

lv24 (flicker-fixer, genlock, carte graphique egs 24 bits,, digitaliseur real time, pip, codeur y/c + composite): 3500F, dctv type 2: 600F, carte son 16 bits + midi clarity: 700F, baseboard A500 (2mo chip + 6mo fast ext) avec fat agnus: 300F, sampler trilogic: 150F, m1438s: 1700F sous garantie. Serge au 03 86 97 58 09 ou 01 47 66 71 00 (dept:89).

A3640 040/33 rev 3.1: 1300F, cyberstorm 040/40 + scsi2: 2950F, carte graphique 22/23 spectrum 2mo + egs + cybergraphx: 1300F, cybertorm 060 neuve: 4300F, cybvervision 3d/4mo: 1700F neuve. Laurent au 01 47 66 71 00 (dept:75).

Amiga 500 + moniteur 1084s + jeux et utilitaires + docs. Prix à débattre. Tel: 01 47 97 95 76 répondeur (dept:75).

A1200 + 8mo + overdrive + 1083s + 2'drive + 200 disds dp, jeux, logiciels originaux, dp aga, wordworth, blitz basic, importante doc + blizzard IV + hp500c, tout intégré dans tb meube, tb affaire à 6000F, cause départ. Tel: 04 75 42 50 93 soir (dept:26).

Scanner umax scsi (800 dpi optique) couleur 24 bits (drivers pc, mac): 1400F, emplant deluxe pro (émulateur mac zorro II, 2 ports scsi interne/externe 2 ports adb): 800F. Tel: 02 38 81 79 37 le soir ou répondeur (dept:45).

1200 tower, carte 68060 16mo edo, cd rom 4x, 2hd 1go et 340mo, interface atapi, rom 3.1, lecteur 1.44mo, clavier cdtv, 2 tiroirs hd amovibles, de nbrx softs. Urgent... Sacrifié à 5000F le tout... Email: ldecavel@pratique.fr, Tel: 05 61 94 91 19 (dept:31).

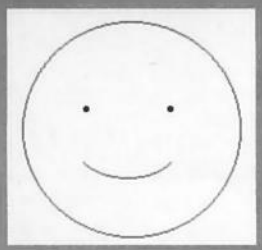
Amiga 2000, rom 3.1, ram 10mo, carte combo 680e30/40mhz, dd 540mo scsi, lecteur hd + lecteur 3 1/2 écran 1084, nbrx logiciels originaux, graphisme, musique, etc. Documentation importante, tous les ANews, et Amiga revue: 5000F. Tel à André après 20h au 01 39 58 33 88 (dept:78).

Votre spécialiste Amiga

06 P.I.C.S INFORMATIQUE
13 Av. NOTRE DAME 06000 NICE
Tél: 93.13.82.21
DES PROS DE LA VIDEO SUR AMIGA ET PC VOUS ATTENDENT
FORMATION . DEMO . STATION DE MONTAGE . HARD . SOFT

13 VAV VIDEO
165 rue Breteuil 13006 MARSEILLE
Tél: 91-53-10-10 Fax: 91-53-54-34
Distributeur agréé AMIGA
MARQUES DISTRIBUEES:
PHASE 5 - APOLLO - MICRONIC - DKB ELECTRONIC DESIGN - ALPHA DATA EAGLE - GVP - M-TEC - PHOENIX DP VILLAGE TRONIC
SAV AMIGA

3615 FRANCE MICRO
Vente - Achat - Echange
Le plus grand centre d'Achat/Vente de micro informatique d'occasion!
PARTICULIERS
SOLDEURS
GROSSISTES..
plus de 10.000 offres jusqu'à 70% moins cher
rubrique Spécial AMIGA !!



29 PRAXIS Diffusion
SOLUTIONS MULTI-PLATEFORMES
AMIGA - MAC - PC
Tél. : 02.98.46.98.24
Fax. : 02.98.33.11.08

31 INFONIX FRANCE
IMPORTATEUR : VIDI 12 & 24 , compatible PC .
CENTRE AGREE : Formation & Maintenance régional
DISTRIBUTEUR : Commodore , Apple, HP, STAR
SHOW ROOM agrée
VIDEO PRO CENTER AMIGA
(sur RDV) Tel: 61 41 26 09
Fax: 61 40 76 43
VIDEO PRO CENTER
Vente/Formation/Réalisation
Produits Vidéo/multimedia
2 bis Route d'Espagne
31100 TOULOUSE TEL: 61 41 26 09 Prof/particulier
SAV: 61 40 75 45

34 AILPE
TOUT L'UNIVERS AMIGA
http://www.mnet.fr/ailpe
Produit de base (cablés, Plug and play):
DISQUE DUR 420 Mo =1000F
DISQUE DUR 1.3 Go =1450F
CD-ROM X4 Ide-atapi = 550F
CD-ROM X6 Ide-atapi = 670F
(Autres produits... nous consulter)
29 ter rue Lakanal - 34000 Montpelier
Tel: 67 02 28 50 - Fax: 67 02 11 50

46 Formation
Montage Virtuel - Multimédia
Infographie 2D et 3D - PAO
Stages agréés chaque mois sur Amiga - PC - Mac
hébergement et repas
Les films du Genièvre
Lacroix 46600 CREYSSE
Tel: 05.65.37.00.71 Fax 05.65.32.76.47

57 ACM PRODUCTIONS
8,rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
TEL./FAX: 03 87 93 53 61
Spécialiste AMIGA/VIDEO
Solution de gravure de CD
Electronic Design, GTI, GVP, JVC, MTec, Macro System, Micronik, Phase5, proDAD, TEAC

59 Art Com Vidéo
Light Wave 3D
* Réalisation de vos images de synthèse
* Calcul & Shoot de vos scènes ou images sur Béta SP, BVU SP, U-matic, Hi8, etc...
* Banque de textures fixes ou ANIMEES !!
DEMANDEZ "La Régie" au 20.74.00.27
A.C.V. 107 Rue Princesse 59800 LILLE

62 SOFTONE COMPAGNIE
S 1
SPECIALISTE VIDEO/AMIGA
394,. rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

92 AGMO
L'AMIGA et la VIDEO des PROS
DISTRIBUE :
ALADDIN 4D - IMAGINE 3.0 SYQUEST
P MASTER - VIDEOSTAGE -
SCENERY ANIM - FRAME MACHINE
SCALA - ADORAGE - PIXPRO
LOCATION/VENTE DE GENLOCK & TBC
SHOW-ROOM sur RV / FORMATION et STAGES
VANVES Tél (1) 46.48.94.95
Fax (1) 45.25.71.78

CLUBS - CLUBS - CLUBS - CLUBS

06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue ContantCanne la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
08 Amiga Club Ardennais 30 chemin des Romains 08200 Sedan 03 24 27 03 42
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informati que, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
17 le 4A - Mr Georget Stéphane La Rivière 17210 Chepnlers
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75 53 01 48
30 Association Micro Quest - Amiga de Nîmes, 20 Rue Anaïs, 30230 Rodilhan - Tel: 06 07 27 59 49 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 - Email: Club,amiga30@hol.fr
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Aliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais 25b rue du prof. Lande 33380 Biganos tél 56 82 70 01 fax 56 46 36 49, email: bugss@grolier.fr
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78,
Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours
38 Club Apogee BP 6 38620 Montferrat. Tél 76 32 38 41 S Parenton
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extention 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@hol.fr
54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul 54000 Nancy
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87 71 08 03
57 Alpha Club Informatique Sarrguemines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Amiga à Calais (CAC) 81 rue Anatole France 62100 Calais
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
66 Club Informatique Stephanois, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68 92 48 18, 68 92 05 52
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 Club amigafan, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac 75011 Paris
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064 45 83 18, section de Mons 065 34 89 27
Amiga Belgian Club (ABC) 067/33.11.1 (Soignies & sa région) 06/28.57.70 (Ath & sa région)

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec #15 , 2580 Robert-Giffard Beauport - QUEBEC CANADA. Lignes de BBS : (514) 355-1280, (514) 421-0285, (514) 684-7500. http://pages.infinit.net/claq/. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
CLAP - Club Amiga de Quebec 1 rue des Pres, Beauport, Quebec, Canada, GIE 5J8. Tél: (418) 666 5969 AMIX BBS: (418) 666 4146

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Siège central et sections de Lausanne, Vevey, Yverdon, CP 297 Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 International Computer club Genève - Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros.....360 F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro).....365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. **(Ajouter participation timbre: 15F pour la France et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés).**

Oui, je m'abonne pour 11 numéros **à partir du numéro.....**
(Délai d'enregistrement environ trois semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

.....

Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration | | | | |

Date..... **Signature.....**

Associations

Rubrique gratuite - Associations *(à but non lucratif)*, envoyez votre catalogue, votre texte (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts.

4A

L'Amiga bouge dans le 17! Pourquoi pas vous aussi? Venez rejoindre nos rangs! Que vous aillez un 4000/60 ou un simple 500 de base, vous serez les bienvenus! Notre but est de faire connaître l'Amiga, par tous les moyens possibles: shows, radio, presses, TV... Une seule adresse: Stephane Georget, 4A, La Rivière 17210 Chepniers.

A.C.V. Art Com Vidéo

La meilleure façon d'aborder le Domaine Public, c'est de composer vous même vos disquettes. Sur la collection CAM et Fish, sélectionnez les programmes qui vous intéressent, (X Fish 319 + Y Fish 1000 + Z CAM 877, etc...). Si vous recherchez une texture, une CGFont ou une Color font, etc... spéciale, contactez-nous. Plus économique et rapide. Comptez quatre programmes par disquette avec un ordre de préférence si dépassement des 880 K. 15F par disquette + 20F de port, par chèque à ART COM VIDEO, 107 rue princesse, 59800 Lille. Tél 20.13.80.41

AEIC

L'AEIC est une banque de données sonores et graphiques. Nous ne diffusons pas de Fish et Cam, uniquement les utilitaires incontournables du DP. Envoyez-nous vos productions de qualité. Réponse garantie si enveloppe timbrée. Catalogue contre 10 FF en timbre ou chèque à: AEIC, 6 place de Béthune, 59800 LILLE. Tél 20.15.88.73

AFIV

Pourquoi acheter des logiciels sans les voir? Vous pouvez venir nous voir pour être conseillé sur les logiciels. Catalogue papier (Domaine Public et tarif des formations) sur demande. Renseignement: Association Formation Informatique Vidéo, 2 passage du Petit parc, 06000 Nice. Tel 93.92.15.00 Fax 93.13.90.95

AFLE

Enfin les versions françaises que vous attendiez. Les auteurs des meilleurs freeware, shareware et shareware compensé du moment ont donné à l'Association Française du Libre Essai leur accord et leur soutien pour vous proposer une documentation en français complète et soignée, et même, une version entièrement francisée pour certains de leurs programmes préférés. Disquette catalogue contre 10F - AFLE, BP505, 13091 Aix en Provence cédex 02

AMIGAzette 83

Son activité principale est d'édité un fanzine axé sur l'Amiga. Son but est d'apporter des informations, des astuces, initiations et toute autre source d'intérêt envers l'Amiga. Son prix est de 15F et la disquette correspondante est de 8Frs. Les frais de port sont compris. Nous acceptons toute participation pour remplir nos pages. Pour toutes correspondance: E-mail: amigazet@strascom.fr - http://r4m36.cybercable.tm.fr/Amigazette ou alors AMIGAzette 83, 9rue Ste Elisabeth 83200 Toulon.

ASOA

Association d'activités infographiques et de montage virtuelà partir de stations Amiga. Désir d'échange avec d'autres Amigaistes. ASOA 5 rue Général Vandenberg 06600 Antibes.

ASLM

Amiga Support Le Mans propose à ses adhérents une multitude de services dont l'initiation aux logiciels, étude et réalisation de tout type d'appareillage électronique (digitaliseur, ATower, ect...), aide à la configuration matériel et logiciel de l'Amiga, ect... Président Lepoittevin Bertrand au Mans 43 28 87 83.

BUGSS

-Site français d'enregistrement des produits VaporWare et Miami.
-Réalisation du fanzine BGSS (abo. 10,50 F / numéro)
-Traduction de DP (membre ATO).
Contact : Jacques Foury (président du BUGSS) Appt21 38bis rue roger cohé 33600Pessac Tel: 05 56 46 26 09 Fax: 05 56 36 55 42

CORVETTE PRODUCTION

L'association est composée de techniciens de l'audiovisuel et d'infographiste (Amiga/PC). Son but, la conception, la réalisation et la diffusion artistique à l'ide de moyen techniques audiovisuels. Elle vous propose des stages d'initiation ou de perfectionnement dans les domaines de l'infographie, la vidéo et de la photographie. Elle organise depuis deux ans en collaboration avec l'association TRAVELLING la manifestation "Les Nuits Insolites du Film". Elle vient de créer un département "KANSEL" dédié à la production de dessin animés et musique Techno sur Amiga. Contact: 56 Av J.B. Clement 34130 Mauguio Tél: 67 120 581. Traveling: spécialisé dans la création, la production et le formation en audiovisuel. Depuis 1985 réunit des professionnel de l'image et du son pour la réalisation de documentaires et films institutionnels. Contact: Emmanuel 67 923 324

COMMODEXPLORER/ CORSAIRE PRODUCTION

La plus ancienne association sur Amiga (08/1984), spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Filiale en Normandie. Activités: réalisatiuon de station multimédia - développement électronique et informatique - télévision locale CORSAIRE Télévision C.T.V. (CTV recherche des animations, film vidéo, musiques... envoyez-nous vos oeuvres avec libre diffusion). Contact (joindre 1 timbre SVP): siège social Corsaire Production, C19 La Rocade, F-91160 Longjumeau. tél 01 69 09 55 04

CRAYON X

Crée et diffuse ses propres réalisations logiciels jeux et utilitaires, commerciaux ou D.P. Mise en place prochainement d'une antenne de développeurs pour la réalisation de produit de qualité sur Amiga (AGA). Avis aux jeunes talents. Ecrivez en envoyant vos réalisations à Crayon X, 46 rue d'Arsonval l'Esterel Bt B 69800 St Priest. Tél 72 28 01 86

DOM'PUBS DIFFUSION

Collecte et diffuse Démos, Utilitaires, Jeux et Amiga Fish. Catalogue contre timbre à 4 Frs. DOM'PUB DIFFUSION, 10 rue du Vergeron, 38430 MOIRANS

EOLE FILMS

Réalise des documents vidéo de qualité professionnelle et assure le montage de vos propres images quel qu'en soit le format (SVHS, Hi8, UMatic, Beta). Eole films propose également titrages, effets, commentaires, etc... Une partie des travaux est effectuée sur banc informatisé Amiga Videopilot. Tarifs associatifs. Tél (1) 40.34.79.45

Exode

Exode création d'une banque de données pour réunir et informer les Amigaïstes. Répertoire de spécialistes Amiga revendeurs, associations (leurs produits, leurs préstations), qui fait du DOMPUB, qui à tel cable, etc... Bourse d'échange (Petites annonces), boîte à lettres, pour communiquer entre-vous. A consulter sur 3615 BABMICRO. Tel: 04 90 95 97 61

Frontières Informatiques

Propose les traditionnelles collections de DP (CAM, Fish, 17bits...) ainsi qu'une nouvelle collection DP intitulée "Vie et Loisir". Tarif unique 10F la disquette + frais de port. Nous faisons aussi: une initiation à l'informatique et des impressions sur Teeshirt. 52 rue d'Italie 13006 Marseille. tél 9142 83 07

I.D.V.O.

I.D.V.O. est une association de réalisateurs vidéo et d'infographistes. Les prestations proposées sont: réalisation de films, animation 2D et 3D, préao. Par ailleurs, I.D.V.O. édite une collection DP intitulée D.PIXELS, où chaque numéro aborde un thème différent. I.D.V.O. BP 574 21000 Dijon Cedex

IMPACT MULTIMEDIA

Activité suspendue cause service national

INFOVISION

L'association est spécialisée dans le traitement de l'image numérique grâce à la numérisation CD-photo. Celle-ci propose également un service de scanérisation 24 bits par sublimation thermique. Pour plus d'informations, envoyer une enveloppe timbrée à Infovision, 6 bd du 2e rgt de dragons, 67500 Haguenau

LITOTE - CRÉATION

La Vidéo des Arts et Sciences, 4 Mo,tée de la Tour F-30400 Villeneuve lez Avignon.
tél 0490258184 fax 0490258361.
E-mail: litote@wanadoo.fr

MEGA-DP DIFFUSION

L'association MegaDP Diffusion produit et diffuse les collections freewares suivantes: MegaDP, X-MegaSlide, MegaModules, GIFCollection et ClipArts. Catalogue complet sur disquette disponible contre 4 timbres à 2F80, ou une disquette et une enveloppe auto-adressée timbrée à 4F40 à l'adresse suivante: Stéphane CARRE, 29 rue Saint Georges, 62600 BERCK-SUR-MER

MICROLOGS

43 rue Carnot 69190 St-Fons tél 78 70 43 06, modem 78 67 80 29

Over AGA

Association Over AGA propose grand choix de module: 200 mega de musiques. demo AGA, digit, scanerisation, contacts. Pour tous renseignement: Over Aga Club informatique. 2 rue du Tram 54230 Chavigny. Tel 03 83 47 57 31 ou 03 83 47 63 19 demander Sebastien.

PIXEL ART

Pixel Art vous aide à résoudre vos problèmes techniques, mais aussi apporte sa collaboration à vos projets. Vous cherchez un fond d'écran original, un son très spécial, ou bien digitaliser une photo, quelque soit le format (PCX, GIF, JPEG, et le support: disquette DD, HD, syquest, vidéo Hi8, S-VHS, etc...). Nous sommes là pour vous aider! Ecrivez nous à: Pixel Art, 14 rue des guetteries 37000 Tours.
WWW.creaweb.fr/pixel-art/pixel-art/pixel.htlm

ProMEDIA

Elaboration de ProDIA, collectiçon HD (2.6Mo de DP/Disk). Support BBS au (+33) 21 57 14 70 et nouveau: élaboration de logiciels DP... Siège social: ProMEDIA, 7 rue Voltaire F-62950 Noyelle-Godault. Mail Ethernet: caullier@ens.Lifl.fr.

R.A.C Rennes Amiga

Club
Nous diffusons du DP (Collections Fish, CAM, 17 Bit Software, mais aussi Images, Modules, Demos...). L'adhésion au R.A.C est de 50F par mois et donne accés à tous les DP. Rennes et sa région uniquement (pour le moment). R.A.C 17 rue Emile Bernard 35700 Rennes 99.63.67.12

SIC association

Réalise toutes prestations et organise formation continue. Amiga: numérisation image et son, dessin 2d/3D, transfert fichier PC, Animation, incrustation, genlock, multimédia. Vidéo: prise de vue et son, montage, copie, transcodage, transfert de film 8/S8/16 mm en vidéo. Possibilité de location. Toulouse 61 99 66 27. Son Image Communication

Carnet d'adresses

Allemagne

Les numéros de téléphone et de fax sont, à partir de la France à précéder tels quels de 00 49.
Haage & Partner Computer GmbH, Mainzer Straße 10a, 61191 Rosbach v.d.H. Tél (60 07) 93 00 50 Fax (60 07) 75 43 E-mail : 100654.3133@compuserve.com
Micronik Computer Service. Brückenstr. 2, 51379 Leverkusen. Tél (2171) 72 450 Fax (2171) 72 45 90
New Line Computer KG, Alexanderstr. 272, 26127 Oldenburg. Tél (441) 68 36 17 Fax (441) 9 61 89 43
Phase 5 digital products. In der Au, 27. 61440 Oberursel. Tél (6171) 58 37 87/8 Fax (6171) 58 37 89 E-Mail : support@phase5.de / aproject@phase5.de Internet : http://www.phase5.de
POINT Computer GmbH, Pfälzer-Wald-Str. 70, 81539 München. Tél (89) 68 96 89 Fax (89) 50 72 71
proDAD, Feldestr. 24, 78194 Immendingen. Tél (7462) 9 11 34/35 Fax (7462) 74 35 WWW http://www.prodad.de
Titan Computer, Michael Garlich. Mahndorfer Heerstr. 80 A, 28307 Bremen. Tél et Fax (421) 48 16 20
TKR GmbH & Co KG, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel. Tél (431) 33 78 81 Fax (431) 3 59 84 WWW http://www.tkr.de
Vesalia, Industriestraße 25, 46499 Hamminkeln. Tél (2852) 9140 10/11/14 Fax (2852) 18 02
Village Tronic Marketting GmbH, Wellenweg 95, 31157 Sarstedt. Tél (5066) 70 13 0 Fax (5066) 70 13 49 Hotline (5066) 70 13 10 Mailbox (5066) 70 13 40
VOB Computersysteme GmbH. Postfach 100607, Haumannstr. 1a, 44379 Dortmund. Tél (231) 96 10 28 50 Fax (231) 96 10 28 88

Abonnement

Pour s'abonner à Amiga-Magazin : AMIGA AboService 74168 Neckarsulm. Tél (7132) 95 92 42 Fax (7132) 95 92 44.
Numéro seul : DM 7,80. Abonnement étranger (donc pour la France) : DM 109,20.
Nos amis suisses peuvent s'adresser directement à : Aboverwaltungs AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg. Tél : 0 64/51 91 31
Abonnement FS 83,40.
Pour s'abonner à Amiga-Plus : ICP Innovativ Computer Presse GmbH & Co.KG. Aboverwaltung Amiga Plus. Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg. Tél (Manuela Bauer) (911) 53 25 179 Fax (911) 53 25 197.
Numéro seul : DM 9,90 (une disquette incluse). Abonnement d'Allemagne DM 99, d'Europe DM 139, du reste du monde DM 159.
Pour commander Amiga-Special : DM 6,90 (+ port ?). Contacter I.A. media Verlagsgesellschaft bmH. Pour l'année DM 75,90.

Autriche

Solaris Computer, Insbruck, Mariahilfpark 1/010. Tél et Fax (512) 272 724

Belgique

AlfaData Benelux, KV Overmeirelaan 20, 2100 Antwerp, tél +32 3 326-0144, FAX 326-0194
Amiga Products 209 Route de Philippeville 6280 Gerpinnes Tel/Fax 071 21 79 32 dbossis@arcadis.be http://195.7.0.249/amigaproduct/Default.nclk
Amiga City, Tel +32/2/736.61.11, Fax:+32/2/772.24.01, EMail: amiga.city@ping.be
AVM Technology, rue de Rotheux 279, B4100 Seraing. Tél 41/38 16.06 FAX 41/38.15.69.
Digital Précision, 330 Chaussée de Jette, 1081 Koekelberg, Bruxelles, Tél 02/426.0504, FAX 02/420.38.75
IMedia, 7 Carré Peeters, 1180 Bruxelles, Tél02/376.14.38
Audio-Visual MultiMedia Technology, rue de Rotheux, 279, B4100 Seraing Belgique. Tl (0)41 38 16 06, Fax (0) 41 38 15 69.

Canada

Amitrix Development, 5312 - 47 Street, Beaumont, Alberta, T4X 1H9. tél ou FAX:+1 403 929 8459, E-mail sales@amitrix.com WWW http://www.networx.com/amitrix

Grande Bretagne

ADRESSE ANGLAISE (Indicatif 00 - 44)
Almatera, Southerton house, Boundary Business Court, 92-94 Church Road, Mitcham, Surrey, CR4 3TD, England tel (0181) 687 0040 Fax (0181) 687 0490
Bookmark Publishing Ltd., The Old School, Greenfield, Bedford MK45 5DE. Tél 01525 713671, Fax 01525 713716.
Digita International, Black Horse House, Exmouth EX8 1JL England, Tél. 0395 270273, Fax. 0395 268893
Diskotech (Grande Bretagne), tél (1944) 1591-620242.
Duchet Computer 51 St Georges Road CHEPSTOW NP6 5LA England
Eyetech Group Ltd., tél 01642 713185.
RBF Software, 169 Dale Valley Road, Hollybrook, Southampton SO166QX, England. E-mail rbfsoft@cix.compulink.co.uk WWW http://www.compulink.co.uk/~octamed
Fourth Level Developments, 31 Ashley Hill, Montpelier, Bristol BS6 5JA. http:/www:flevel.co.uk, email: sales@flevel.co.ukHi-Q, tél 01525 211327
Hagars Electronics, 127 High St, Sheemess, Kent ME12 1UD, tél/Fax 01795 663336.
HiQ, unit 1, Cabir End, 2 the Square, Hockliffe, Bedfordshire LU7 9NB tél 01525 211327 fax 01525 211328
HiSoft, The Old School Greenfield, MK45 5DE Bedford. Tél (1525) 71 81 81 Fax 71 37 16
Hitachi Europe Ltd, Whitebrook Park, Lower Cookham Road, Maidenhead, GB-Berkshire SL6 8YA
Hydra Systems, Red Lane, Kenilworth CV8 1PB, tél 1203-471111, Fax 1203 473333.
KRP 1944.141.762.2510
Blittersoft, Tél 1944 1908 261 466
Optonica, 1 The Terrace Hight Street Lutterworth Leics England LE17 4BA, tél +44 (0) 1455 558282, fax +44 (0) 1455 559386
Seasoft Computing, GBUnit3, Martello Enterprise Centre, Courtwick lane Littlehampton, West Sussex BN17 7PA. Tél (1944) 1903 850378.

Revues anglaises

Amiga Format, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe 16339.95 pour 12 numéros)
Amiga Shopper, Future Publishing, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe 16340 pour 14 numéros)
CU Amiga, Tower Publishing, Tower House, Sovereign Park, Lathkil St, Market Harborough, Leics LE16 9EF (abonnement Europe 12 numéros 16366)

Etats-Unis

Anti Gravity Products, 456 Lincoln Blvd, Santa Monica, CA 90402, tél 310-393-6650, fax 310-576-6383.
Consultron 8989 Ridge Rd Plymouth MI 48170 tél. (313) 459-7271
Elverson Puzzle Company, PO.BOX 258, Elverson, PA 19520, FAX : +610 277 9006 Email:equack@bix.com
Intelligent Designs Inc, 2925 East Colonial Drive, Orlando, Florida 32803 USA. Tél (407) 894-1031, (407) 894-2384, FAX (407) 894-2110 Tech Support. (nouvelle adresse) (TapeWorm)
MegaGem, 1903 Adria Santa Maria, CA 93454-1011 805349 1104 tel fax compuserve 70250,626
Newtech 1200 SW Executive Drive Topeka, KS 66615, tél 1 913 228 8000, fax 1 913 228 8099
Nova Design Inc, 1910 Byrd, Avenue Suite 214, Richmond, VA 23230 USA
Oregon Research, 16200 SW Pacific Hwy., Suite 162, Tigard, OR 97224
Quackenbush, 524 Crooked Lane, King of Prussia, PA 19406, Fax +610 277 9006
Silent Paw Productions PO Box 1825, Manassas, VA 22110. Tél 703-330-7290 (voice/FAX)
Software Hut, Folcroft East Business Park, 313 Henderson Dr Sharon Hill, PA 19079 USA, Tél: 19.1.610.586.5704, Fax: 19.1.610.586.5706
Soft-Logik, 315 Consort Drive, St.Louis, MO 63011 USA. Tél 314-256-9595, FAX 314-256-7773.
Tri State Computer, 650 6th Avenue, Corner 20 th St NY, NY 10011, USA

Hollande

Eureka, Adsteeg 10, 6191 PX Beek (L), Pays-Bas, tél (46) 37.08.00, fax (46) 36.01.88

France

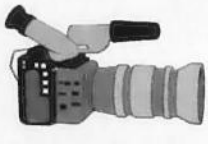
ACM, 8 rue Des Vergers, 57890 Porcelette, Tél/Fax 87 93 53 61
ADFI, résidence Les Cottages, 83 rue André Theuriet 63000 Clermont Ferrand tél 73 93 77 31
ADNET 3615 ADNET
AFLE, BP505, 13091, Aix en Provence tél 56 05 72 09, Fax 42 64 56 76
AGMO 114 rue Bis Michel-Ange 71016 Paris Tel: 01 45 27 04 53
AMIE, 11 Bd Voltaire 75011 Paris 16 1 43 57 48 20, Fax 16 1 43 57 10 01
Applimatic, CH-1618 Châtel-St-Denis, Rte de Montreux, Suisse, Tél (france 1941) 21 9314031, Fax 21 931 4035
Axiom Computer, 3 avenue Charles de Gaulle, 78800 Houilles. Tél 39-68-39-25, FAX 39-68-33-81
Atol SARL, 67 rue Nationnale 72000 Le Mans Tél 43 23 43 57, Fax 43 43 90 39
Atéo Concepts, Le plessis, 44220 Couëron. Tél/Fax 40 85 30 85.
Delta Graph'X, 4 rue des Iris 91180 St Germain les Arpajon, tél&fax (1) 60 84 16 14.
email: dgx@deltagraphx.grolier.fr , Web: www.grolier.fr/deltagraphx
L'école Fr, BP274, 16007 Angouleme Cedex Tél 07 67 12 19
ECOUTE VOIR, Anne Rubie, tél 41 06 90 90 fax 47 39 26 95.
EDI, BP282, 75625 Paris Cedex 13, Tél 16 1 45 89 32 00, Fax 16 1 45 89 12 93
FDS, 82 rue Sailly, BP 134, 59543 Lys Les Lannoy Cedex, Tél 20 02 06 63, Fax 20 82 17 99, Minitel 3615 FDS
FFD, 3 rue A. France 13220 Chateauneuf-Lès Martigues, Tél 42 09 05 15, Fax 42 76 18 70
Futur I Média, rue de la Perruche, Quartier Sextant, Les Minimes, 17000, La Rochelle, Tél 46 45 16 16, Fax 46 45 14 00
FD-Micro 9 rue Parcheminerie 49000 Angers Tél 02.41.24.04.05.
IFA 11 rue des Ecoles, 59680 Colleret, tél 27 67 77 67, fax 27 67 71 36
Innelec, Centre d'Activités de l'Ourcq, 45 rue Delizy, 93692 Pantin Cedex. Tél (1) 48 10 55 55, FAX (1) 48 91 29 12.
Infologic - Seron Christian - Tel/Fax: 33 4 66 75 55 94 France - email : infologic@mns.fr Web: http://www.mns.fr/infologic
Infonix, 2 bis Rte d'Espagne, 31100 Toulouse, Tél 61 40 75 45, Fax 61 40 76 43
MIG Info, 20 rue Consolat, 13001 Marseille, Tél 04 91 50 55 22, Fax 04 91 50 24 23, Port 06 09 55 77 13 e-mail : anth.mig@aix.pacwan.net
MSD, 20 rue du 11 novembre, 42100 Saint Etienne, él 77-41-64-14, fax 77-41-61-29, email froggy@internaute.fr, web http://www.internaute.fr/users/msd/msdweb.html.
Orion Diffusion, BP299, 61008 Alencon Cedex, Tél 33 82 67 65, Fax 33 82 68 30
Phase Informatique, 93 av du Général Leclerc, 75014 Paris, tél 45 45 73 00 Fax 45 45 50 17
Phoenix DP, BP 801, 64008 PAU Cedex, Tél/Fax 59 82 95 00
Photon, 3 rue de la Tuilerie, Les Granges Galands BP129, 37550 St Avertin Tél 47 32 90 20 Fax 47 80 50 99
Quartz Informatique, 2bis avenue de Brogny, 74000 Annecy. Tél/FAX 50-52-83-31
RDM, 18 Av Shakespeare 06000 Nice, Tél: (04) 93 37 69 38, fax: (04) 93 37 69 39, Numeris (04) 93 37 69 37, portable (06) 07 55 13 88, Email SteRMD@Pratique.fr, Web www.pratique.fr/~stermd.
Serele, 22 rte Nationnale 190, 78440 ISSOU, Tél 30 42 77 77, Fax 30 42 77 33
Scheppers Entreprise, 55 rue Félix Faure (Bat C), 95880 Enghien Les Bains, Tél 16 1 39 64 30 61
Synthé Diffusion, 9 rue Kennedy, 31100 Toulouse-France, 61 21 16 37.
Turtle Bay, Les Chennevieres 03320 Le Veurdre, Tél 16 70 66 44 25, Fax 16 70 66 42 20
Theta Scan, 17 avenue du Parc, 91380 Chilly Mazarin, tél (1) 69 79 13 00, FAX (1) 69 79 13 13
VAV, Vidéo 165 rue Breteuil 13006 Marseille tel 91 53 10 10 fax 91 81 12 73
Vitepro, 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, tél 46 38 17 15, fax 45 25 71 78

Italie

Db-Line srl, V.le Rimembranze, 26/C, 2102 Biandronno VA. Tél 39-332-768000, FAX 39-332-768066. BBS 39-332-767383.

Suisse

Applimatic SA, Châtel St Denis, Route de Montreux, Tél 19 41 21 931 4031, fax 19 41 21 931 4035
Realtime Software, Rosenfeldweg 4, CH-6048 Horw
-1- Computer, PO BOX 2200, 1950 Sion 2, tél 19 41 27 222 000, FAX/Modem 19 41 27 22 1900
Quantum Peripheral Products (Europe) S.A., Champs Montants 16a, CH-2074 Marin. tél (38) 35.70.00
Relec Software & Hardware Amiga
Village du Levant 2B CH 1530 Payerne Suisse Tél +26 660 02 82 Fax +26 660 02 83 <Relec@com.mcnet.ch >



MovieShop 4.2

Quand l'usine à gaz prend des allures de galerie d'art!

Pour ceux qui découvriraient MovieShop à travers cet article, sachez que ce logiciel accompage les deux cartes de MacroSystem, soit la VLabMotion et la DracoMotion, tournant respectivement sous Amiga OS (A2000, A3000 & A4000) ainsi que sur Draco. L'ensemble est destiné à réaliser des montages vidéo avec acquisition d'images sur le disque dur de votre machine. Pour plus de détails, reportez-vous à nos articles précédents.

Notre test a été fait sur A3000 avec carte accélératrice Warp Engine (68040 à 40MHz) et sur Draco.

La dernière mise à jour que nous avons reçue était la version 3.6 de novembre 96, version que nous n'avions pas testée en tant que telle. Elle corrigeait et stabilisait le programme version 3.4. Une version 4.0 avait été distribuée, mais bizarrement elle n'était pas arrivée aux abonnés que nous sommes (Suisse) et, d'après mes renseignements, en France non plus. L'ultime mouture est la version 4.2 au prix de DM 120.- pour les abonnés... La voici la voilà... Elle s'est fait attendre mais désormais elle est sur nos disques durs et nous allons vous la présenter!

Macrosystem n'a pas encore traduit en anglais la documentation (annoncé toutes les semaines pour la quinzaine suivante) qui est fournie sous la forme d'un classeur de 200 pages. Les fichiers Amigaguide joints au programme sont malheureusement en allemand également! Ce fut long et laborieux... Nous avons traduit la liste des nouveautés pour vous, les voici en vrac et dans le désordre.

Ravalement de façade!

La mise à jour ne pose pas de problème, elle se fait via l'installer de f.. C.....e et une fois celle-ci installée, vous n'avez qu'à lancer votre nouvelle version.

Bonne surprise, un fichier nommé "Dracobootfile" de 120Ko met à jour en V1.5 la ROM de votre Draco. Ce fichier n'est pas documenté, mais immédiatement on peut voir un de ses effets, c'est à dire la sortie sans plantage de *ShapeShifter*. La librairie Toccata en V12 est fournie également, ce qui permet sur le Draco, avec l'utilitaire shareware AHI, d'avoir le son du Mac avec Shapeshifter. Nous pensons que ce "Bootfile" est nécessaire à l'utilisation des partitions vidéo supérieures à 4 gigaoctets.

Au lancement de MovieShop, les anciennes préférences sont prises en compte et vous voilà devant un écran dont l'image de fond est à la gloire de MacroSystem. C'est zoly et cela comble les vides. Ensuite, à part les horribles couleurs de la Time-Line, en apparence rien de changé. Ce n'est que si on le désire, via les préférences, que nous pouvons obtenir des images en deux tailles différentes, affichant soit la première image de la scène, soit l'image de référence, dans le chutier ou dans la time-line. Ces vignettes sont également disponibles dans la liste des effets, elles symbolisent la transition, et sont plus parlantes, que des "T3D2" par exemple. Elles sont vraiment les bienvenues, car elles sont accompagnées de commentaires très courts décrivant les fonctions des différents modules.

Dans la time-line, il est possible d'avoir des boutons avec différentes fonctions, mais là aussi les couleurs.. Bon dieu les couleurs! Beuark! Qu'ils changent de graphiste...

Même remarque pour les icônes de la Toolbox, du plus mauvais goût (Henry a dit que c'était des couleurs dentifrice... C'est tout à fait ça!).

Ah oui, la toolbox, j'allais vous en parler. Il y a désormais une boîte de boutons, palette déplaçable et paramétrable via un éditeur, qui vous permet d'avoir sous la main les fonctions le plus souvent utilisées sans encombrer votre écran des multiples fenêtres nécessaires à votre travail. C'est peut-être pratique, mais je n'ai pas réussi à lui trouver une place dans ma façon de travailler. Peut-être à cause du fait que les icônes ne sont pas très parlantes et qu'il est plus facile d'aller dans les menus rechercher certaines fonctions.

Par contre, un gros effort a été fait pour limiter le nombre de fenêtres. Grâce à une utilisation des onglets, MacroSystem a réussi à en diminuer le nombre. C'est très appréciable, l'écran est moins encombré. De plus, certaines fenêtres peuvent être icônifiées, permettant d'organiser encore mieux votre écran.

Nouvelles fonctions

De nouvelles fonctions ont fait leur apparition et elles sont vite devenues indispensables. Après quelques heures d'essai, je ne saurais plus m'en passer!

En gros, l'essentiel des modifications se sont portées sur l'interface et la Timeline. Sinon on retrouve sans mal les vieilles habitudes, même si les fenêtres et les emplacements des fonctions ont changé. Les menus sont égalements mieux structurés ce qui facilite la recherche des différentes fonctions.

Nouvelle Timeline

Plus qu'une fonction supplémentaire, c'est un concept différent qui a été implémenté. Il est désormais possible d'avoir plusieurs Timelines dans un même projet. Ainsi, il est facile de faire par exemple un bêtisier et un montage long avec les mêmes scènes acquises sur votre disque dur! Nous avons essayé de mettre 20 Timelines dans un projet, ce qui n'est pas très utile, mais cela fonctionne. Un gestionnaire permet de créer, de bloquer et d'effacer ces Timelines.

Toujours dans la Timeline, petite modif sympa, une fenêtre d'info sur les scènes, permettant de situer numériquement leur position dans celle-ci a remplacé le double-clic de la version 3.6.

Nouvelle option et pas des moindres, la piste Back track (piste de fond en français), piste à usages multiples. Ainsi, toute scène posée sur cette piste ne sera jouée que si aucune image vidéo, tel un vide entre deux scènes, n'était affichée. Plus fort encore, si lors d'un effet comme le cône, l'option de fond est "Image", inutile d'utiliser le module Compose et une scène complémentaire dans la Timeline pour mélanger les deux images. La scène posée dans la Back track sera l'image de fond sans besoin de superposition de modules et de scènes. Une grande simplification donc, car l'utilisation du module de composition est difficile, c'est vrai. Mais les

possibilités de cette piste ne s'arrêtent pas là. Le son peut également prendre place dans cette Back track, avec les mêmes options C'est donc une amélioration majeure.

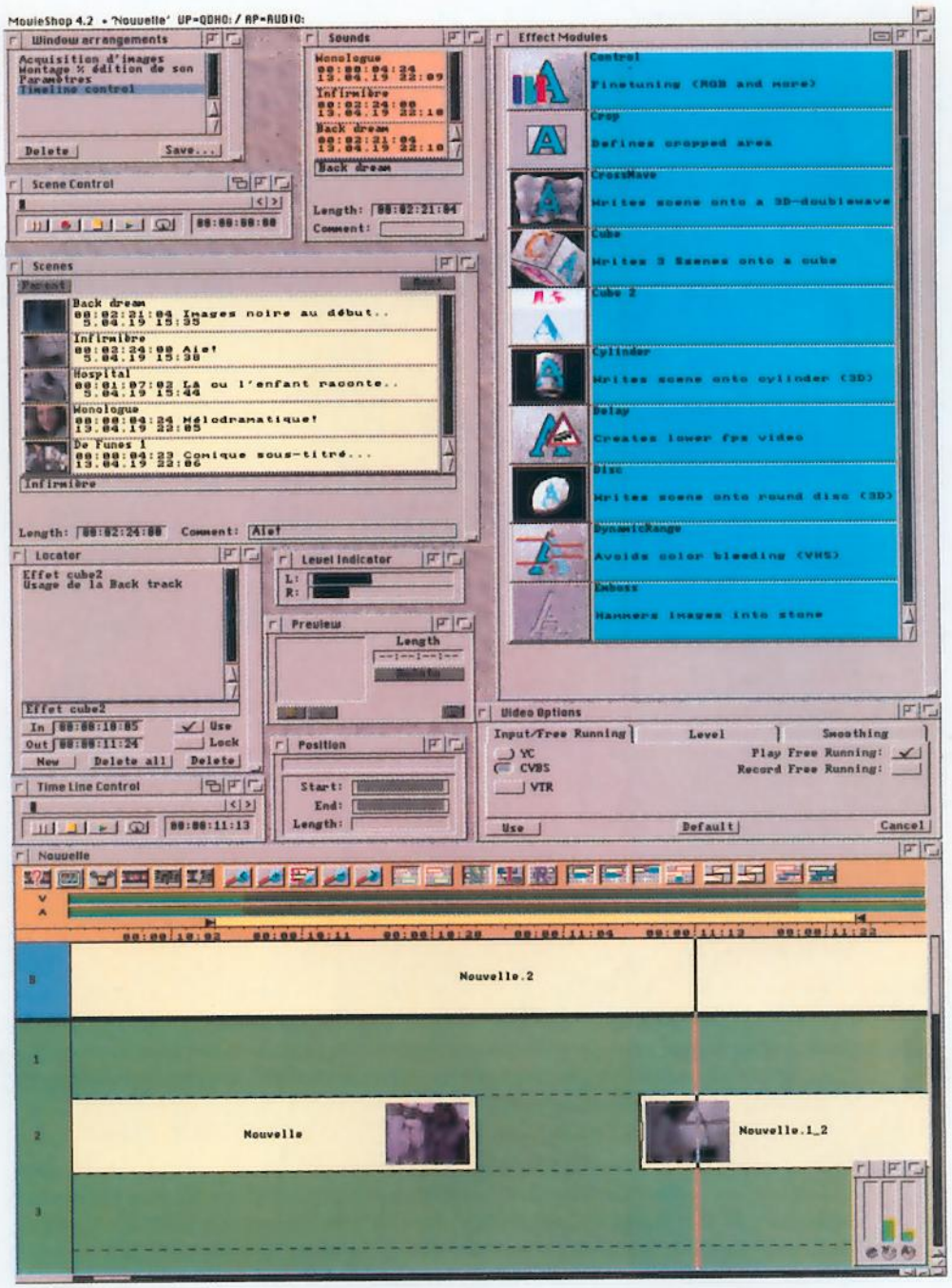
Ergonomie

Du côté de l'ergonomie, des automatismes aussi appréciables que le positionnement aidé par deux filets verticaux, désignant les extrémités de l'espace occupé par votre scène, et le fading automatique lors de la superposition de deux scènes, ont rendu l'utilisation de MovieShop plus facile et plus intuitive. De même, la multi-sélection, le déplacement en groupe de plusieurs scènes ainsi que le mode d'insertion, sont devenus indispensables... Désormais, l'insertion automatique d'une scène au milieu de votre montage ne vous pose plus de problèmes, alors qu'avec la version 3.6, il fallait un travail fastidieux de repositionnement des scènes situées en aval de votre modification. C'est de l'histoire ancienne maintenant.

Petite nouveauté appréciable, lorsque vous éditez l'enveloppe du son d'une scène posée dans la Timeline, vous pouvez désormais agir avec la souris sur le point de coupure et sur le volume.
Quelques boutons sont apparus dans la Timeline, les mêmes que ceux qui peuvent être placés dans la Toolbox, mais ceux-ci ne sont pas éditables, simplement désactivables. C'est plus qu'utile, c'est simplement une amélioration attendue depuis longtemps. J'ajouterai que si la piste son pouvait afficher graphiquement l'enveloppe, le positionnement des scènes avec des événements sonores en serait facilité. De même, si à la place de la piste vidéo une succession de vignettes représentait le déroulement du film (comme *Adobe Première*), ce serait le top. Mais bon, je reviens sur terre, et je félicite déjà Macrosystem pour ces améliorations plus que bienvenues.
A relever, les modes d'insertion déjà décrits plus haut, le mode de copie, où toute scène ou module déplacé est dupliqué, et le mode de remplacement d'une scène par une autre, longueur et position dans la Timeline ajustés automatiquement.
Dans la série je vous simplifie la vie, les fenêtres vous questionnant systématiquement lorsque l'on supprimait une scène ont été ôtées. Par contre, pas de mode "UNDO", ce qui vous oblige à vous maîtriser un peu plus. Il n'y a plus de garde-fou!

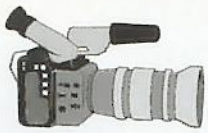
Les autres nouveautés

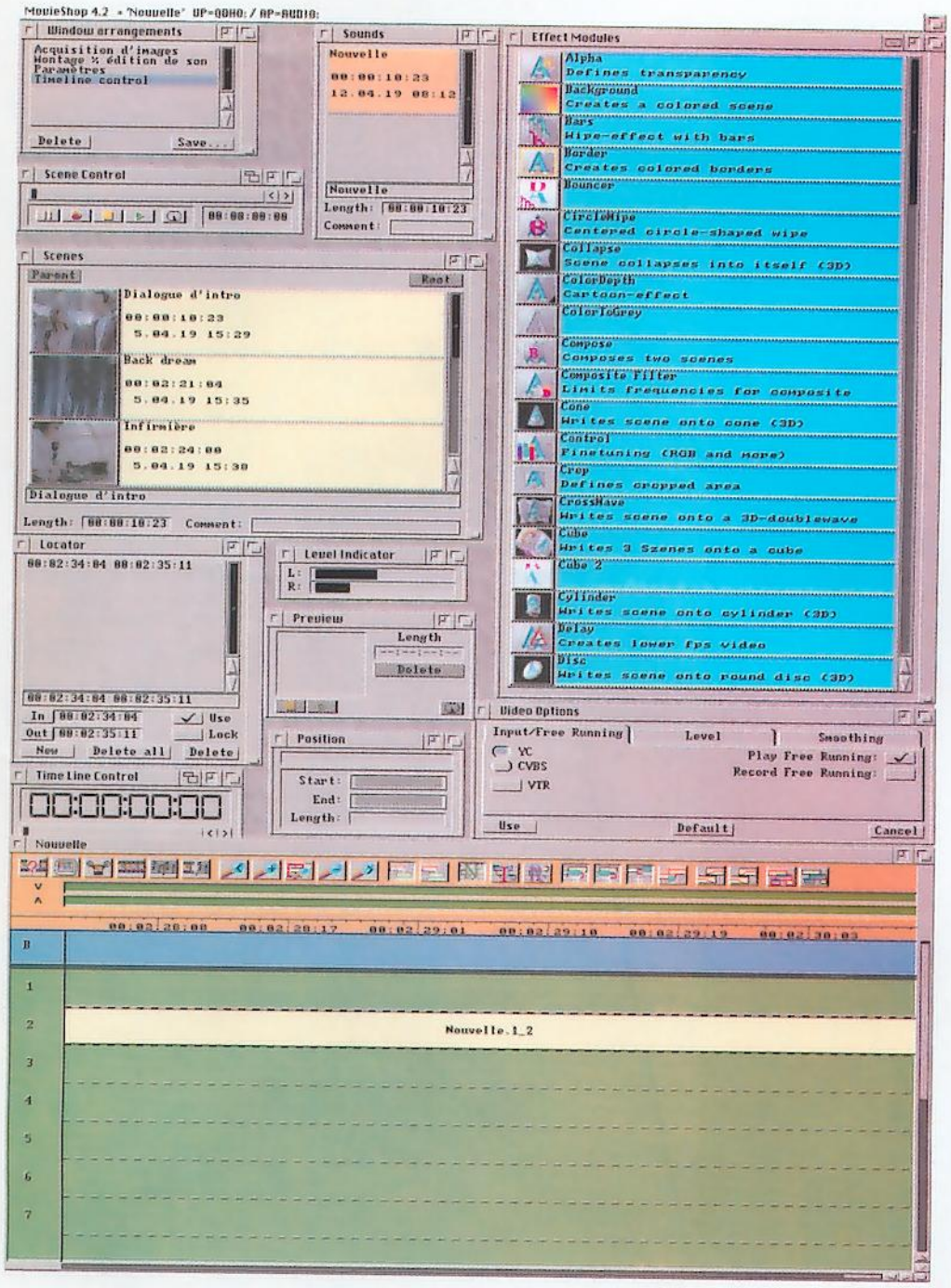
● La partition vidéo peut être étendue à 2 terraoctets (2048 Go si vous avez le porte-monnaie bien garni, assez pour 166 heures de vidéo!) option disponible uniquement sur la carte DracoMotion. Pour réaliser cette prouesse, il faut encore remplacer un circuit intégré ceci pour 49DM.



Ceci permet de porter à près de 6 heures d'images sur votre disque dur en compression 97<%. Oui, vous avez bien lu, 6 heures! MovieShop est le premier programme pour amateurs (fortunés) à proposer de telles possibilités.

● Depuis la version 3.6, pour la carte DracoMotion seulement, il est possible de fixer non plus uniquement la compression de l'image mais le débit du transfert limite en MByte/secondes. Ainsi, la carte va compresser uniquement en fonction de ce critère et là où ce n'est pas nécessaire, elle ne va pas altérer l'image. Seules les scènes avec de nombreux contrastes seront compressées pour ne pas dépasser le maximum défini par





l'utilisateur. Dans un même projet, vous pouvez avoir des scènes dont le taux de compression image est variable.

La carte DracoMotion a été testée avec succès à environ 6Mo/seconde de taux de transfert au travers du bus Draco, alors que la VLabmotion, elle, ne supporte que 1,9 à 2Mo/seconde au maximum sur un A3000 avec carte WarpEngine 040/40.

Nous avons pu voir ceci grâce à une petite fenêtre nommée "Display info" qui affiche le taux de compression et le taux de transfert pour chacune des images sur laquelle votre curseur est positionné, ceci aussi bien dans la timeline que dans le chutier.

● Annoncé, un livre de la pratique de la vidéo avec MovieShop est disponible en allemand pour le prix de 149DM, avec un CD-rom de démonstration.

● Annoncé aussi, un pupitre de montage permettant de piloter un magnétoscope et MovieShop simultanément à l'aide d'un «JogShuttle» et de boutons via le port série et l'interface LANC (998DM). Ce pupitre permettrait de faire après dérushage, la digitalisation en une fois, automatiquement des scènes pré-sélectionnées directement depuis le magnétoscope.

Contacter MacroSystem pour plus d'infos.

Ed: en France, DeltaGraphX annonce que les mises à jour seront traitées par Macrosystems directement. Les utilisateurs sont donc conseillés de contacter MacroSystems.

CONCONICLUSION

Pour 120.- DM, Macrosystem, malgré le retard, nous a offert une mise à jour qui n'est pas simplement une petite amélioration, les développeurs nous ont vraiment offert un plus, cette version est une mise à jour majeure.

L'ergonomie offerte avec les tas de petits "trucs" que l'on découvre dans cette version, permet de penser que les utilisateurs ont été écoutés. Et ceci est de bon augure. Bien que je déteste les couleurs utilisées, il faut reconnaître que l'ajout de boutons est également bienvenu.

L'avancée la plus marquante reste malgré tout le passage à la limite de deux terrabytes des partitions vidéos. En mettant ensemble, la qualité de l'image acquise sur le disque dur et l'espace désormais disponible pour réaliser un montage, comparé au prix d'achat de l'ensemble du matériel, je pense que nous avons là une station semi professionnelle très compétitive. Si dans le futur, le format DV (voir le DV-Pro, on peut rêver!) peut être transféré sur une partition vidéo, alors Macrosystem conservera une avance certaine sur les cartes PC et Mac, avance qu'il possède déjà de fait...

Patrick Conconi
& Henry Kling

Remerciements à Applimatic SA (Suisse) pour l'aide apportée à la réalisation de cet article.

DEMOS

par Emmanuel Arnaud

emmarnaud@avignon.pacwan.net

En mai, fait ce qu'il te plaît, voilà une bonne rime avec Gateway. Celà faisait d'ailleurs fort longtemps que l'on n'avait vu autant de superbes productions.

Captured Dreams
THE BLACK LOTUS

TBL s'était fait discret depuis quelques mois, en ratant notamment la party 6. Les voilà de retour, en gagnant pour la 2ème année consécutive, la compétition de la Gathering. La programmation est d'Offa, Eq et DigIt, les graphismes de Danny, Louie et Rodney, et les musiques de Radix et Fndr. Tout est superbe dans cette démo, notamment un zoom avant puis arrière sur des images enchaînées, une ballade dans une salle pleine d'écrans, un dauphin en 3D, un dinosaure, ou encore une somptueuse promenade dans les fonds marins avec les reflets de l'eau et des bulles qui remontent. Captured Dreams est la démo incontournable du moment, les graphismes sont parfaits, la musique donne du rythme, et les effets seront bien conçus.

Exit Planet Dust
ARTWORK

Pas moins de quatre codeurs ont participé à cette production, Azure, Tron, Graham et Scout. Cela nous apporte de nombreux effets tous plus beaux les uns que les autres: un vaisseau 3d au milieu d'objets mappés, des étoiles qui défilent dans un tube transparent, des objets en bump avec déformations et traînées. Les graphismes sont de Fiver2, les objets 3D de Tiberius, la musique de Skyphos. Artwork se place à la 2e place de la Gathering. Exit Planet Dust devrait sortir en version étendue, la partie finale n'ayant pas été réalisée pour la simple raison que la compétition limitait la taille de la démo à 5mg...

Deus Ex Machina
LIMITED EDITION

Dans une ambiance très techno, Limited Ed termine à la 3e place du podium de la Gathering. Le code est réalisé par Pg avec un voxelspace sur plusieurs axes, un robot qui s'articule en 3D, des objets bumps qui débouchent d'un tunnel, une étoile en bump qui morphe, un trièdre en 3D entre 2 plans bitmap; les graphismes sont signés Mrk, Skutt et Skize, et les modules de Jazz et Radix.

Come Find Yourself
SMELLON

Dans la rubrique insolite, voici une animation en noir et blanc où deux personnages dansent sur une musique 60's puis en viennent ensuite aux mains pour se partager l'écran. C'est bref mais efficace!

Thug Life
ESSENCE

Les français du groupe Essence auraient sans doute mérité mieux qu'une modeste 3éme place à la Symposium. Leur nouvelle démo est splendide. Jamie nous a programmé du bump multicolore, de nombreuses scènes 3d dans des salles remplies d'écrans, de tanks ou de robots, un tunnel multicolore, des îlots dans l'espace avec des piscines, des huttes et des palmiers, une superbe partie pour les greetings avec des pancartes implantées sur des planètes. Quelques graphismes de Norm, Momo et Horus, et des musiques de Marvin pour une très bonne démo...

L'image choc de Captured Dreams, la nouvelle super production de TBL

Paradisio!
DRIFTERS

Le groupe lorrain manque de peu le podium à la Symposium, avec une nouvelle animation de personnages cartoon, sur une musique dance. La faute vient sans doute du code qui saccade entre les animations, entre deux parties. Dommage car les graphismes étaient bien soignés, et l'idée était originale.

The Sign
SCOOPEX

Les groupes légendaires ne sont pas forcément à l'honneur. Scoopex a présenté une démo assez décevante à la Symposium, avec seulement quelques objets en gouraud, des anneaux multicolores, et un joli monde en 3D avec un vaisseau.

Cyclone, le graphiste allemand, monte en puissance et gagne la compétition graphisme de la Symposium

Les français d'Essence obtiennent un nouveau podium a la Symposium avec Thug Life

Où se procurer toutes ses démos?

Sur Internet, rien de plus simple. Soit sur les différents sites Aminet (avec certes un peu de retard), soit sur Papa (i41s20.ira.uka.de dans le répertoire incoming). Sinon le mieux est de s'adresser aux différents distributeurs de dp. Pour plus d'infos, ou simplement m'informer sur vos réalisations, n'hésitez pas à me contacter (via le net ou par lettre à la rédaction).

CD AmigaNews'96

Onze journaux pleins d'infos et astuces Amiga, accessibles depuis votre Workbench par simple recherche sur le sujet désiré.

Après le succès du CD AmigaNews'95, le deuxième CD-ROM d'archives AmigaNews sera disponible début Mai 97.

Il contiendra:

Le contenu entier des AmigaNews de 1996 avec textes, images, matériel inédit, et un système d'index (par ordre alphabétique, par rubrique et par mot-clé) permettant de retrouver facilement les sujets qui vous intéressent.

- La suite de la collection DPAT (Domaine Public Amiga Toulouse), contenant tous les programmes francophones envoyés par nos lecteurs en 1996 (Dpat 110 à 133).
- Une galerie de photos inédites de personnalités du monde Amiga (y compris des photos de nos correspondants).
- Une trentaine d'AmigaFans ont répondu présents pour vous faire profiter de leurs dernières créations dont certaines en exclusivité et en première mondiale ;-).

Offre promotionnelle !

Le CD ANews 95 et le CD ANews 96 au prix de 250F ttc les deux !

Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande

Vous pouvez commander votre CD en découpant ce bon, ou par simple lettre, ou par téléphone à AmigaNews CD, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse, tél 05 61 47 25 67.

☐ Prix France: 150F ttc Port compris

☐ Hors France: 180F ttc Port compris **(uniquement par mandat ou CB).**

☐ CB N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Votre adresse complète: _____

Signature:

Date d'expiration ☐☐☐☐

Quelle est votre Machine ? Quel OS utilisez-vous ? _____